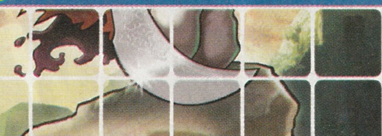


Tips de Animal Crossing City Folk
Star Wars The Clone Wars
Quantum of Solace
MySims Kingdom
Tales of Symphonia: Dawn of The New World
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Prince of Persia
The Fallen King
La versión exclusiva para Nintendo DS
¡También te recomendamos!
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (NDS)
Spider-Man: Web of Shadows (Wii)
Guitar Hero On Tour Decades (NDS)
Call of Duty World at War (Wii)
Chrono Trigger (NDS)
Rock Band 2 (Wii)
Tomb Raider Underworld
Review especial
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00 •
GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 •
HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 •
COSTA R. Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
Calendario
Recórtalo y marca tus fechas del 2009
Año 18 No.1


CLUB NINTENDO
© 2008 Nintendo
Kirby
SUPER STAR ULTRA

SUMARIO



30
66
92

ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS

46 Lo mejor para Nintendo

Prince of Persia: The Fallen King (NDS)
Spider-Man: Web of Shadows (Wii)
Guitar Hero On Tour Decades (NDS)
Rock Band 2 (Wii)
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (NDS)
Call of Duty World at War (Wii)
Chrono Trigger (NDS)







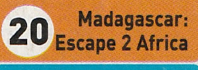


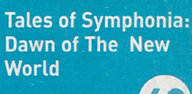
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga 82

MySims Kingdom 24

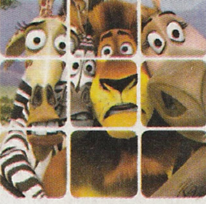
Madagascar: Escape 2 Africa 20

Tales of Symphonia: Dawn of The New World 69









Los Años Maravillosos

En nuestro recorrido histórico por las consolas de la Gran N, toca el turno de repasar el Nintendo GameCube y lo que representó para esta compañía. Con este artículo te darás cuenta del porqué hasta ahora muchos de sus títulos son considerados obras de arte. 72

Calendario CN 2009



Para iniciar bien el año, te preparamos la primera mitad del calendario 2009 de Club Nintendo, con imágenes sorprendentes de tus juegos favoritos y fechas importantes para el mundo de los videojuegos. ¡Sólo recórtalos y marca las anotaciones que creas más relevantes. 52





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Callé 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888



AÑO XVII No. 1 ENERO 2008

Bienvenido a un nuevo año en compañía de Club Nintendo, todos en la redacción estamos seguros de que este año nos presentará un desfile de títulos interesantes por parte de todas las compañías, además, con el lanzamiento del DSi, previsto para este año, ya estamos pensando en qué aplicaciones nuevas le podrían añadir a los juegos portátiles, pues si recuerdas, la cámara que se incluirá podría cambiar la perspectiva o visión de muchos desarrolladores. Esperemos que, efectivamente, esto nos traiga juegos de mejor calidad o que incluyan nuevas opciones para aumentar la red social de Nintendo.

Por otro lado, si te quedaste con ganas de conocer cómo se vivió el Nintendo Tour en Guadalajara y DF, ¡no te preocupes! Pues en esta misma edición te traemos los pormenores de esos eventos que, siendo honestos, fueron un éxito tanto para Nintendo como para los fans. Además, empezaremos el año retomando una de las secciones que más te agrada, los *Tips*. Allí encontrarás información valiosa para **Animal Crossing City Folk** que te servirá para llevar un mejor desarrollo de tu comunidad virtual; también presentamos, dentro de la sección "Los Años Maravillosos", un reportaje especial sobre la historia del Nintendo GameCube, la primera consola casera de Nintendo en utilizar el formato de disco en lugar del tradicional cartucho y que a diferencia de sus antecesoras, contó como uno de sus primeros juegos a **Luigi´s Mansion**, el primer título dedicado al plomero verdoso, hermano de **Mario**, quien siempre se quedaba con el papel secundario en la saga **Super Mario Bros**.

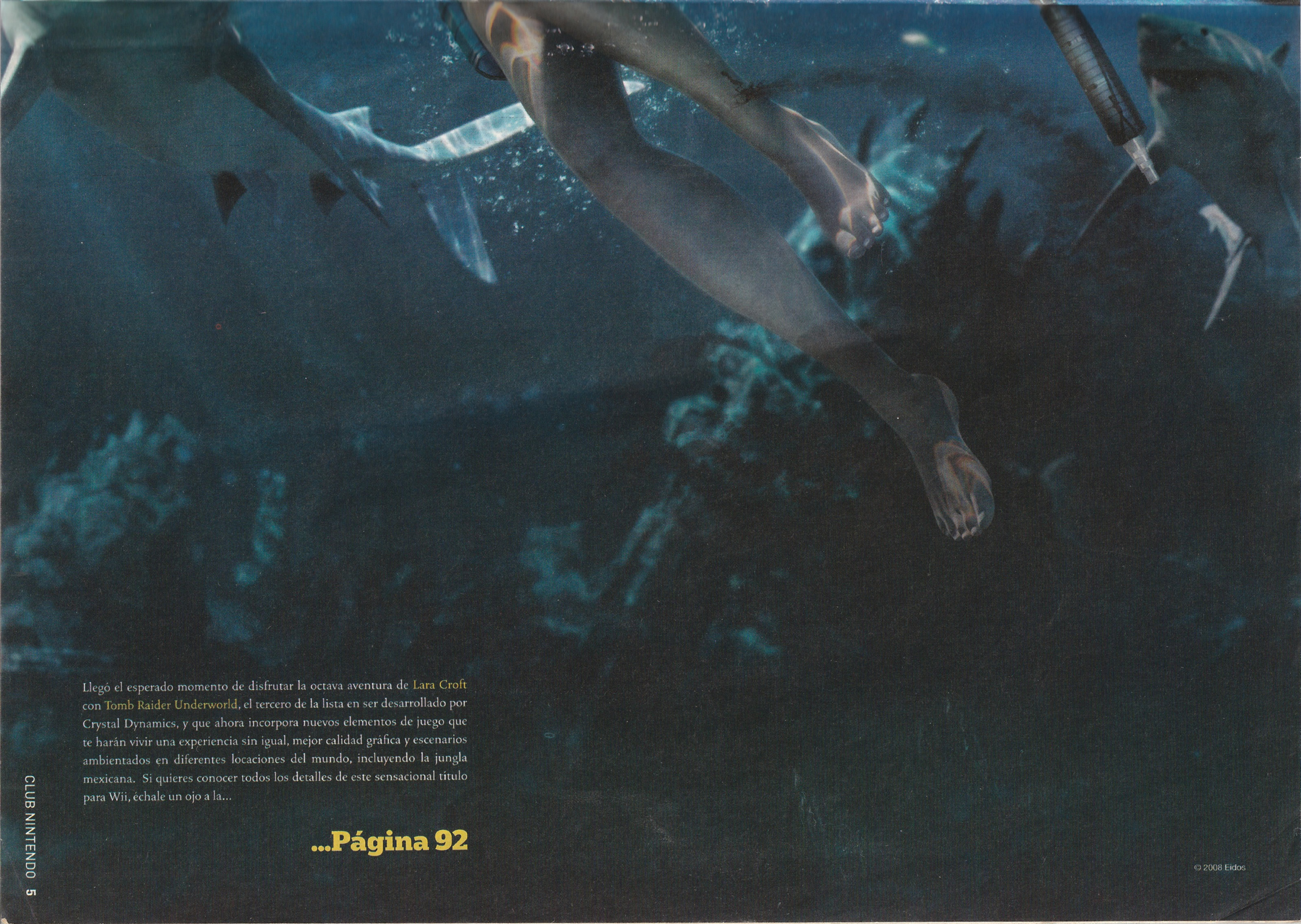
Para cerrar, en el artículo de portada te mostraremos lo que para nosotros es una buena elección de juegos para iniciar con el pie derecho este 2009 y que lógicamente, son infaltables para tu colección. Así que ponte cómodo y prepárate una buena botana, porque la información de este mes, está que arde. ¡Comencemos!




NINTENDO DS
Nintendo
START
SELECT
NINTENDO DS™
...es para todos
Nintendo DS es una marca registrada de Nintendo. © 2008 Nintendo.

La imagen





Llegó el esperado momento de disfrutar la octava aventura de Lara Croft con Tomb Raider Underworld, el tercero de la lista en ser desarrollado por Crystal Dynamics, y que ahora incorpora nuevos elementos de juego que te harán vivir una experiencia sin igual, mejor calidad gráfica y escenarios ambientados en diferentes locaciones del mundo, incluyendo la jungla mexicana. Si quieres conocer todos los detalles de este sensacional título para Wii, échale un ojo a la...

...Página 92



¡Qué onda, **Doctor Mario**! Espero que te encuentres muy bien en el reino champiñón y estés cuidando a **Peach** para que **Bowser** no la secuestre. Le mandas mis saludos a **Luigi**. Bueno, quisiera hacerte unas cuantas preguntas.

1.- ¿Qué necesito para tener conexion Wi-Fi en mi Wii? ¿Sólo contratar un servicio de Internet y ya o necesito registrarme?
2.- ¿Cuándo saldrá el Wii Speak? ¿Vendrá junto con el nuevo **Animal Crossing**?

Rosalina Navarrete
Vía correo electrónico

¡Hola, Rosalina! Te llamas justo como la princesa de **Mario Galaxy**. Para que aproveches al 100% las capacidades de conexión de tu Wii, basta con que contrates –si es que no lo tienes- un servicio de Internet de preferencia inalámbrico (de lo contrario necesitarías un adaptador o convertidor de alámbrico a inalámbrico). Una vez que tengas listo tu servicio, sólo entra en las configuraciónes del Wii y donde dice Internet, busca tu punto de acceso, pon tu *login* y *password* y listo; luego de que el sistema compruebe la conexión, estarás listo para retar a tus cuates (o a quien sea) desde la comodidad de tu casa.

Como sabrás, el Wii Speak no viene incluido con **Animal Crossing** por *default*, así que tendrás que comprarlo de forma independiente en tu tienda favorita, aunque no dudamos que más adelante armen paquetes o "bundles" que incluyan ambos objetos a un precio especial, así que mantente al pendiente de las promociones locales.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están todos allá? Espero que bien. Es la primera vez que te escribo pero llevo años leyendo la revista, ojalá que publiquen mi carta. Bueno, vayamos directo a las preguntas.

1.- ¿El juego de **Guitar Hero World Tour** tiene alguna compatibilidad de periféricos con la versión anterior (**Guitar Hero III: Legends of Rock**)?
2.- ¿Es cierto que había una versión de Guitar Hero para el Nintendo 64?
3.- ¿Habrá otro juego de **The Legend of Zelda** para Wii?
4.- ¿Existirá **Rock Band 2**? De ser así, ¿cuándo?
5.- ¿El juego de **Doctor Mario** para Wii sólo está en WiiWare?
6.- ¿Cuándo es la fecha de salida del Nintendo DSi en México?
7.- ¿Habrá otro juego de historia de **Mario** para Wii o Nintendo DS?

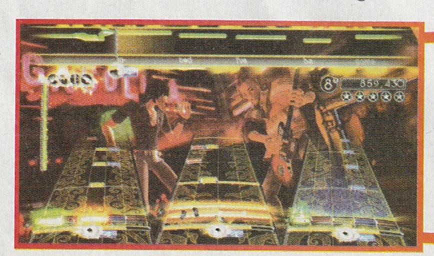
Bueno, esas son todas mis dudas hasta ahora, espero que las publiques en tu revista.

Diego García Rodríguez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Si te refieres a que si puedes utilizar los instrumentos del **World Tour** para jugar en **Legends of Rock**, te comento que sólo la guitarra es compatible; el micrófono y batería no los podrás utilizar pues dicho juego no se programó con esas capacidades. Asimismo, la guitarra del **III** o de **Aerosmith** sí podrán utilizarse para completar la banda en **World Tour**, pero toma en cuenta que la nueva guitarra tiene un panel táctil que la primera no, así que no esperes la misma sensación, no obstante, de que puedes jugar y *rockear* con cualquier guitarra de la franquicia, dalo por hecho.

Para Nintendo 64 no hubo ni había planes de ningún **Guitar Hero**, ni el primero siquiera. De hecho, lo que pudo haber existido fue **Guitar Freaks** de Konami –aunque no fue así-, pero en ese entonces ni Activision ni RedOctane tenían planes de un **Guitar Hero** para Nintendo. Toma en cuenta que el prier **Guitar Hero** apareció para el Play Station 2 y X Box, y no fue sino hasta la tercera entrega que hubo una edición para Nintendo (Wii).

De que lo habrá, tenlo por seguro, ¿cuándo o para qué consola? Eso aún no lo sabemos, pues si recuerdas, Miyamoto sólo dijo (en el pasado E3) que estarían trabajando en un nuevo título de **Zelda** y otro de **Mario**, pero no hizo más hincapié en el tema. En cuanto a **Rock Band 2**, claro que existe, ya está disponible desde finales de noviembre para Wii y lo mejor de todo es que ya podrás descargar canciones, tal y como se hace en **Guitar Hero World Tour**. Por otro lado, **Doctor Mario Online RX** sólo apareció en WiiWare y, por ahora, no hay planes de hacer uno en disco. Lo mismo ocurre en la serie de Paper Mario, ésta aún tiene vigente la pasada entrega de Wii y no se ha comentado nada sobre si habrá una nueva edición para Nintendo DS o Wii. Por último, el Nintendo DSi no tiene fecha de salida definitiva para el mercado americano, se ha rumorado que podría salir a la venta a mediados de año, pero es mejor no especular y concentrarnos en la próxima información que nos comunique Nintendo.



Luego de que la primera entrega de **Rock Band** careciera de descargas y complementos via Internet, Electronic Arts se pone las pilas y en la secuela para Wii ya podrás disfrutar de todas las ventajas modernas, para que

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Esta es la cuarta vez que te escribo y espero que ahora sí publiques mi carta o al menos me contestes. Antes de las preguntas quiero decirte que son la mejor revista de videojuegos y que hacen un excelente trabajo. Bueno, vamos a las preguntas:

1.- Vi en una página de Internet que **Guitar Hero World Tour** va a traer la guitarra, el micrófono y la batería, pero también vi (en otra página) que únicamente traía la guitarra. ¿Cuál es la verdad?
2.- ¿Cuándo va a salir el juego **Naruto Clash of Ninja Revolution 2** aquí en Venezuela?
3.-Va a salir otro título de **Pokémon** para el Wii?
4.-Yo soy muy fan de las franquicias **FIFA** y **Pro Evolution Soccer**, ¿me pueden decir cuándo van a salir sus nuevos juegos?

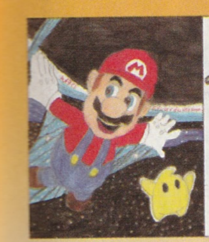
Bueno, eso es todo por ahora; sigan siendo la mejor revista de juegos de video, ¡adiós!

Rafael J. Romero G.
Venezuela

¡Hola, Rafael! Todas las cartas las leemos y de cierta forma las respondemos, si no directamente sí a través de otras que tengan las mismas inquietudes. Te comento que hay diferentes paquetes de **Guitar Hero World Tour**, uno es el de la banda completa que incluye todos los instrumentos (a excepción de la segunda guitarra) y otro que sólo incluye el juego y guitarra. Esto para que vaya acorde con todas las necesidades y bolsillos, pues muchos no desean tener más que un instrumento, así que elige el que más te convenga.

Se me hace extraño que aún no llegue a Venezuela, pues desde el 21 de octubre del año pasado que salió para este continente. En ocasiones, puede que por tiempos de traslado y colocación tarden de dos a tres semanas más (y no siempre), pero ya para estas fechas es seguro que debe estar en alguna tienda, así que échale un ojo a las más comunes, o si de plano tu interés es mayor, existe la posibilidad de que lo importes por alguna página de ventas por Internet, allí será aún más sencillo que lo encuentres y te llegaría a la puerta de tu casa. Desde hace mucho tiempo que salió **Battle Revolution** para Wii y hace algunos meses apareció **Pokémon Ranch** para WiiWare, pero todo indica que Nintendo prefiere programar juegos de estas criaturas para el Nintendo DS, pues ya no se han hecho comentarios sobre nuevas entregas para Wii; de cualquier forma, si nosotros nos enteramos de algo, se los haremos saber a través de cualquiera de nuestros canales de información.

Fifa 09 All Play ya está disponible desde hace unos meses, mientras que la siguiente entrega de **Pro Evolution Soccer** estará lista entre















En la edición anterior, te platicamos sobre cómo se puso el ambiente en el Nintendo Tour de Monterrey y para este número te traemos todos los detalles de lo que vivimos en Guadalajara y Distrito Federal.

abril y marzo de este año, ambas han destacado por su calidad sorprendente en aspectos visuales y *gameplay*, así que no dudamos que estas últimas ediciones nos dejen boquiabiertos y hagan jugar hasta aquellos a quienes no les gusta el futbol *soccer*.

¡Qué tal **Dr. Mario** y amigos de Club Nintendo! Soy lector de ustedes desde que comenzo la revista y fanático consumidor de Nintendo. Asistí al Nintendo Tour realizado en el D.F., y la verdad fue una experiencia realmente agradable, sobre todo la convivencia entre videojugadores, ya que quedé muy sorprendido al ver que existen muchas videojugadoras que disfrutan de éstos y de que cuentan con muy buen nivel de juego; me di cuenta de ello al jugar **Guitar Hero 3: Legends of Rock** con una de ellas y sinceramente: ¡Guau! En fin, la verdad lo único que me hubiera gustado es que Nintendo llevara demos de lo que viene para el próximo año, como lo hacía en el Electronic Game Show cuando dio a conocer el Nintendo DS o el Wii. Francamente me quedé con ganas de ver -y tal vez hasta jugar- el Wii motion plus, el nuevo **Punch Out**, **Sin & Punishment 2** o el nuevo Nintendo DSi. También hubiese estado bien que asistieran más licenciatarios como Electronic Arts y de igual manera, hagan más torneos con juegos de deportes, porque también hay quien busca estos torneos en este tipo de eventos.

Bueno, pero estuvo bien para ser la primera vez del Nintendo Tour y creo que puede llegar a ser aún mejor para el próximo años. ¡Ah!, solamente una pregunta: ¿creen que algún día los consumidores de México podamos disfrutar de los beneficios con los que cuentan en Japón y Europa al registrar los códigos de los productos? Sería bueno que ya empezaran a tomar más en cuenta a nuestro mercado, ¿no? Bueno, me despido de ustedes y nada más me queda desearles un feliz aniversario.

Eduardo Cruz
Vía correo electrónico

Es bueno tener retroalimentación de los eventos que hizo Nintendo durante el mes de noviembre, pues así nos damos cuenta si cumplió con las expectativas de los asistentes. Durante estas semanas, hemos recibido buenos comentarios de Monterrey, Guadalajara y, por supuesto del Distrifo Federal. Estoy seguro que tanto para ustedes como para nosotros, fue una nueva experiencia, pues antes no se había logrado crear un foro como el Nintendo Tour para presentar lo nuevo de Nintendo o darnos la oportunidad de competir en torneos (sin contar a los de Latin Gamer pasados), al menos en Guadalajara y Monterrey.

El 2008 fue el primer año que Nintendo sale del EGS y decide hacer un tour independiente, contando con muchísimos asistentes que se divertían en múltiples actividades de 10 de la mañana a 10 de la noche. Esperemos que esta experiencia haya sido satisfactoria para Nintendo y decidan regresar con mucha mayor fuerza para este 2009, además, sería genial, como tú lo dices, que se buscaran alianzas con otros publishers, pero es es cuestión de cada compañía y a nosotros como espectadores sólo nos queda esperar para ver qué se organiza este año. Con respecto a las primicias, quizá no son tan "BOOM" como el lanzamiento de una consola, pero sí pudimos ver **Guitar Hero World Tour** y **Animal Crossing City Folk**, que, o aún no salían, o tenían pocos días de estrenarse. Concluyendo, esperemos que sí haya una próxima vez y de ser así, ten por seguro que sería mucho mejor apoyado en la experiencia del 2008. Ahora bien, lo de los códigos de producto, se tiene planeado que el "Club Nintendo" de Japón (el sistema de premios y recompensas por consumo de productos Nintendo) llegue a América (esperemos que México esté incluído), de ser así, ya podríamos acumular muchos puntos por cada compra y canjearlos por mercancía oficial y exclusiva.

Hola, **Doctor Mario**! ¿Como están por alla tus múltiples amigos y **Peach**? Cuídalos bien. Bueno, esta es mi primera vez escribiéndote y tengo algunas dudas.

1.- Soy fanático del videojuego **Eternal Darkness: Sanity Requiem**, así que como todo fan, tengo una duda: ¿va a salir una nueva versión de este juego para la consola Wii? Ya que he oído que en una entrevista a Silicon Knights el creador dijo que estaban trabajando en un juego y que a futuro pensarían en una nueva entrega de **Eternal Darkness**, pero con una historia paralela a la del GCN.

2.- ¿La próxima consola portátil, Nintendo DSi tendrá juegos especiales que sirvan con la cámara? Pues sería genial usarlo en algún **Wario Ware** o poder crear tus propios Mii en la palma de tu mano.

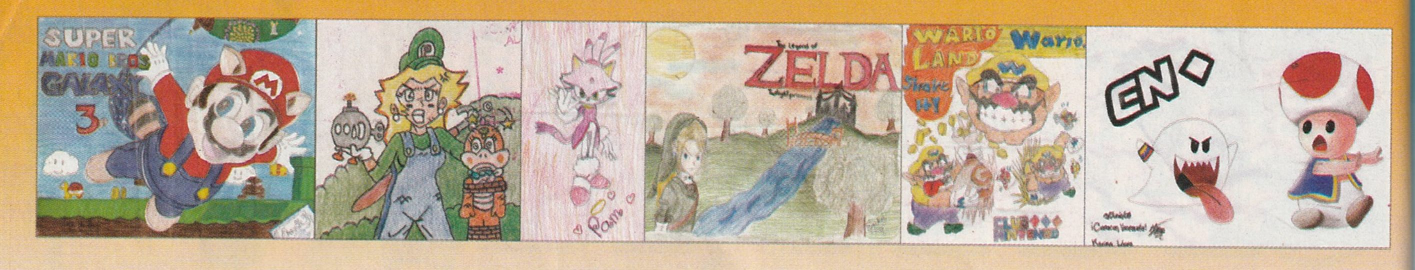
3.- El videojuego **Mega Man 9** que anunciaron en la revista del mes pasado, ¿es nuevo o es antiguo? Ya que me llamó la atención cuando vi los gráficos del juego; además que para el NES únicamente existieron seis entregas de Mega Man y el **Mega Man 7** fue para el Super Nintendo, la octava parte llegó al Play Station sin escalas en Nintendo y ahora, el **Mega Man 9** que vendría siendo **Rockman & Forte** o **Megaman & Bass**, es como el **9** y salió para el SNES.

Javier Manzor
Chile

¿Cómo te va, Javier? Todos por el reino hongo seguimos tan contentos como siempre con la gran variedad de juegos por parte de Nintendo y los licenciatarios. Vaya que nos trajiste buenos recuerdos con mencionar **Eternal Darkness**, fue uno de mis favoritos para el Nintendo GameCube y tal como tú, sigo esperando una secuela o historia alterna, pues su trama da para muchas entregas más; ahora, la realidad es que Silicon Knights se convirtió en una compañía desarrolladora independiente y ahora crea juegos para la consola que más le convenga. Su último trabajo para Nintendo fue el remake **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (GameCube) y posteriormente desarrollaron **Too Human** para Microsoft, pero por ahora se han mantenido al margen de cualquier situación y sólo se rumora que posiblemente (no se sabe cuándo ni qué tan cierto) hagan una nueva edición de **Eternal Darkness**; esperemos que así sea, pues ese título indudablemente le colocó los reflectores encima a la compañía.

Como ya les hemos platicado, el Nintendo DSi será compatible con todos los juegos actuales del NDS tradicional, pero al contener opciones novedosas como las cámaras, por ejemplo, estoy casi seguro (aunque sólo sería un rumor por ahora) de que los licenciatarios próximamente nos ofrecerán juegos que aprovechen esas ventajas, convirtiendo a algunos de los próximos estrenos en exclusivas para Nintendo DSi, pues el grado de comunicación y detalles de hardware permitiría llegar a nuevas experiencias de juego portable que hasta ahora no habían sido posibles en Nintendo. Con esto, podríamos incluso pensar en *chats* de voz e imagen, creación de Miis con rostro personalizado y un sinfín de opciones más. Así que veamos qué nos espera en este transcurso de año, cuando el Nintendo DSi llegue a América y mientras ya hayan aparecido algunos juegos en Japón.

La reciente entrega de **Mega Man 9** para WiiWare es totalmente nueva y exclusiva para Nintendo, se trata de la continuación a la línea principal que apareció en el NES y, como detalle curioso o tributo, la gente de Capcom decidió conservar el estilo gráfico y sonoro para que se mantenga una continuidad completa, así que a pesar de tener un look retro, estarás jugando un título totalmente nuevo y, por supuesto, no tiene nada que ver con **Mega Man & Bass**, ni con alguna otra de las versiones alternas.



¡Qué onda, **Doctor Mario**! ¿Todo bien? Pura vida. Me encanta la revista, está genial y es la número uno de todas, al igual que nuestro querido y amado Wii en esta nueva generación de videojuegos. ¿Cómo está todo allá por los confines del juego **Mario Super Sluggers**? ¿Ya venciste a **Bowser**? Bueno, ahora sí a las preguntas:

1.- Vivo en Costa Rica y he tratado de conectar mi consola Nintendo Wii a la Tienda Virtual y no puedo, ¿De casualidad sabes por qué no puedo conectarla?

2.- Desde que conecté mi consola a Internet no me quiere leer el disco de **Super Smash Bros. Brawl** y ya no sé que hacer. Sólo aparece un mensaje que cita un error ocurrido mientras trataba de leer el juego.

3.- En una página de Internet vi que la compañía "High Voltage" la misma que hace el nuevo juego para Wii "**The Conduit**"(que por cierto se ve buenísimo) está desarrollando un nuevo motor grafico que se llama "Quantum Engine 3" y tendrá los mismos gráficos del 360, porque en realidad a nuestra querida consola le hacen falta unos buenos gráficos.

4.- Es que queria saber si me podrías dar la fecha de salida del juego **Dead Rising**.

Eso es todo por ahora y espero que me contestes en la revista por favor y si no te pido que me lo hagas aunque sea de vuelta por correo. ¡Pura vida, Nintendo, eres lo mejor en juegos de video!

Alonso Segura
Costa Rica

¡Qué tal, Alonso! Lamento decirte que en Costa Rica no está disponible el Canal de Tienda de Wii, lo que significa que no podrás conectarte a la Consola Virtual o WiiWare. Esperemos que pronto se dé solución a esto, porque gran parte de lo sensacional que es tener un Wii se basa en la capacidad de descargar juegos o complementos para los mismos. Por supuesto, si nos llegamos a enterar de algo, de inmediato lo publicaremos en la revista o a través de cualquiera de nuestros canales informativos.

Espero que tu consola no haya sido modificada con algún chip, porque de ser así, créeme, podría sufrir un daño irreparable con las actualizaciones. Pero si no la has modificado y tu problema es sólo con Super **Smash Bros. Brawl**, no significa que sea el juego o que tu sistema esté dañado; basta con darle una ligera limpieza al lente (lector) para que no tenga problemas al leer dicho juego; digamos que ese problema de lectura lo han tenido muchos usuarios de **Smash**, pero tal como te dijimos, con una limpieza al lente se soluciona, checa en tus centros de servicio locales para que te asesoren en ello.

Así es, High Voltage está diseñando un nuevo motor gráfico que aumentaría las capacidades visuales del Wii, superando por mucho lo que conocemos ahora. El Quantum Engine 3 aún no tiene una fecha para presentarse, pero de concretarse, sería un aliciente enorme para la consola de Nintendo. Cabe destacar el trabajo que ellos realizan con **The Conduit**, así que por experiencia y dedicación no pararán. Por último, Dead Rising hasta la fecha no tiene un día en específico para su lanzamiento, pero se nota que Capcom ya lo tiene en una fase avanzada, así que no dudamos que salga durante los próximos meses.

¡Hola, **Doctor Mario**! Felicitaciones a Club Nintendo por su revista. Aquí en Perú ha crecido mucho su popularidad en los últimos años. Quiero pedirles que me aclaren una duda muy grande: soy fanático de **Street Fighter II**, así que quiero saber si tendremos la suerte de contar con **Street Fighter IV** para el Wii, porque en realidad es una necesidad y quiero saber cómo sería; y en caso que se diera, ¿se jugaría con un clásico control o con los mandos del Wii? Saludos y siempre atento a las buenas recetas, **Dr. Mario**. A ver cuándo aparece una reseña de aquel memorable juego para NES.

Carlos Salazar Medina
Perú

Al contrario, Carlos, gracias a ustedes que nos siguen mes a mes es que podemos decir que la comunidad de Club Nintendo sigue en crecimiento, y esperemos que cada día se haga más extensa hacia los nuevos jugadores que incursionen en este terreno tan divertido. Creo que la gran mayoría de nosotros somos fans de **Street Fighter II**, marcó época por su *gameplay* y la diversidad de jugadores, sin embargo, para Nintendo no han salido todas las entregas, nos hemos quedado con ganas de un **Street Fighter III** y de otros tantos como el **EX** o **HD Remix** y tal parece que la cuarta entrega no estará de primera instancia para Wii, aunque cabe la pequeña posibilidad de que ocurra como en **Mortal Kombat**, es decir, luego del lanzamiento en otras plataformas, llega a Nintendo con algunos extras. Todo es decisión de Capcom y nosotros, como tú, estamos con los dedos cruzados para que la respuesta sea a nuestro favor, pues aún faltan unos meses para su estreno y en ese tiempo, todo puede ocurrir.

Si te refieres al primer **Dr. Mario** de NES, sería genial verlo en la Consola Virtual, aunque ya hay una versión actualizada y mejorada para WiiWare, pues ésta incluye una opción para jugarse en línea con hasta cuatro personas de forma simultánea, así que si quieres revivir los viejos tiempos y retar a usuarios de cualquier parte del mundo, échale un ojo a **Dr. Mario Online RX** en el canal WiiWare.

Hasta el momento, Capcom no tiene dentro de su lista de lanzamiento al Wii como plataforma para Street Figther IV; esperemos que la compañía vea que el Wii es el mayor en ventas a nivel mundial y, sobre todo, que en Nintendo también habemos demasiados fans de dicha saga de peleas, así que no sería descabellado hacer el port a Wii.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Ángel Hernández; Tijuan, Baja California.
Pedro Vélez; Guayaquil, Ecuador.
Jonathan Morales; Santiago, Chile.
Ignacio Ramírez; Heredia, Costa Rica.
Érick Obando; Cartago, Costa Rica.
José del Cid, Guatemala, Guatemala.
Angélica Sánchez; Ciudad Lerdo, Durango.
David Ash; Nuevo Laredo, Tamaulipas.
Pamela Bonilla; Ciudad Neza, Edomex.
Érika Suárez; Guadalajara, Jalisco.
Bersaín Jacinto; Matías Romero, Oaxaca.
Karina López; Caracas, Venezuela.

El rombo de la portada
Está en el globito del 17 aniversario.





CLUB NINTENDO

Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.BOO.Para conseguir Boggie Oogie...

Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC GBA.StarX. Introduce el password...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

de Blob (Wii)	Freaky Flayers (GCN)
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 (Wii)	Bratz: Rock Angelz (GCN)
Resident Evil: Umbrella Chronicles (Wii)	Dewy's Adventure (Wii)
Samba de Amigo (Wii)	Boogie (Wii) Animal Crossing (NDS)
Guitar Hero: World Tour (Wii)	Star X (GBA)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C498

C499



C500


C501

C502


C503

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C500
al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Ejemplo:

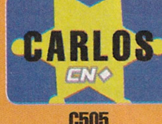
Envía: ABC CT LOGOCOLOR C510 JUAN
al: Number 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido



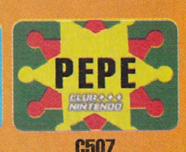
C504



C505



C506



C507

LUCY C508



C509

MATEO C510



C511

CAROLINA C512

ARTURO C513

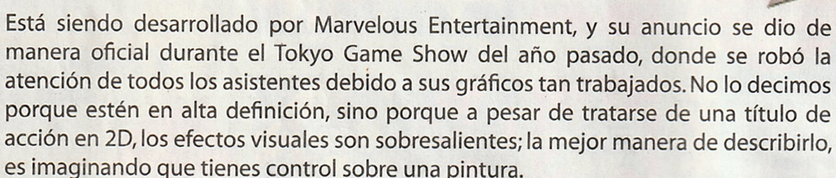
CHRISTIAN C514

MARCELA C515

El regreso de las dos dimensiones es una realidad

No es ninguna sorpresa, el estilo clásico de las dos dimensiones está regresando a distintos géneros como acción, aventura incluso peleas, situación que nos alegra bastante; sobre todo cuando se anuncian juegos como **Oboro Muramasa Youtouden**, que parece ser una gran promesa para este año que inicia.





Está siendo desarrollado por Marvelous Entertainment, y su anuncio se dio de manera oficial durante el Tokyo Game Show del año pasado, donde se robó la atención de todos los asistentes debido a sus gráficos tan trabajados. No lo decimos porque estén en alta definición, sino porque a pesar de tratarse de una título de acción en 2D, los efectos visuales son sobresalientes; la mejor manera de describirlo, es imaginando que tienes control sobre una pintura.

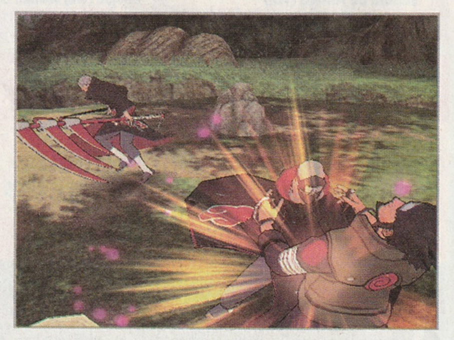
Seguramente al ver las fotos que te presentamos puedas darte una buena idea de lo que decimos, pero nada se compara a verlo en movimiento, sobre todo las escenas en el mar o en el bosque, donde cada elemento como las hojas o las olas, tienen movimientos tan bien definidos que puedes pasarte horas admirándolos. Sobre el *gameplay*, se ha comentado que se usará el Wiimote pasa simular cada movimientos de la espada del personaje principal, mientras que con el *stick* nos desplazaremos. Hasta ahora no hay nada confirmado, es probable que este juego sí llegue a América, lo que representaría romper algunos esquemas que se han adoptado en los últimos años.

El camino de un ninja nunca termina

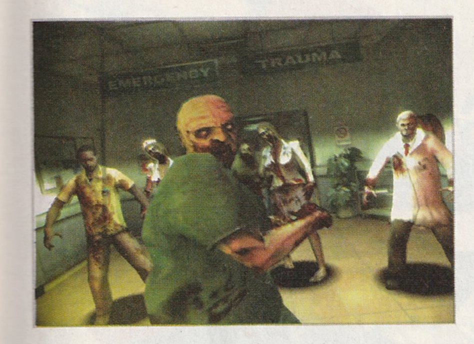


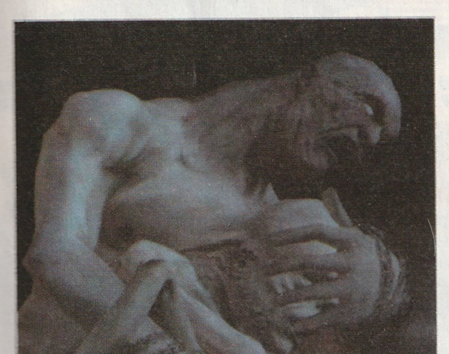
Hace unos cuantos meses, apareció para Wii **Naruto: Clash of NInja Revolution 2**, el cual nos cuenta la historia del anime hasta la finalización de la primera parte, justo cuando **Sasuke** pelea contra **Naruto.** Pues bien, mientras esto ocurre en América, en Japón ya van en la tercera parte de su serie **Gekito Ninja Taisen**, en la cual el argumento gira en relación a la misteriosa organización **Akatsuki**, que como se sabe, buscan al zorro de nueve colas del interior de **Naruto**.

Esta secuela presentará mejoras jugables con respecto a sus predecesores, pero mantendrá intacto el estilo de juego con Nunchuk y Wiimote que tanto ha gustado a los fans de los juegos de pelea, y es que a decir verdad, ha sido el mejor *gameplay* que hayamos probado para este género en Wii, bastante intuitivo y sencillo, lo que permite encadenar combos sin complicarse en orientar el remoto como si ocurre en **Bleach,** por ejemplo.



Como ya debes intuir, por el momento no hay ninguna información de su llegada a nuestro continente, aunque debido a que ya se agotó la trama de la temporada inicial, sería interesante ver por primera vez un juego que tome la historia de **Naruto Shippuden** aunque esta no haya aparecido aún en nuestras pantallas. Estamos seguros que sería un éxito, pero bueno, eso ya le toca decidirlo a los licenciatarios. Por lo pronto te dejamos con unas imágenes del juego en cuestión, en las que se puede apreciar a los nuevos personajes mostrando sus técnicas.





Un clásico instantáneo en camino

De los juegos más esperados para este año, tenemos a **The House of the Dead: Overkill**, la nueva entrega de la saga que Sega está desarrollando en exclusiva para Wii. No se tienen detalles claros acerca de la historia, pero por las imágenes y algunos comentarios en relación a su *gameplay*, se puede esperar el título más completo de toda la saga.

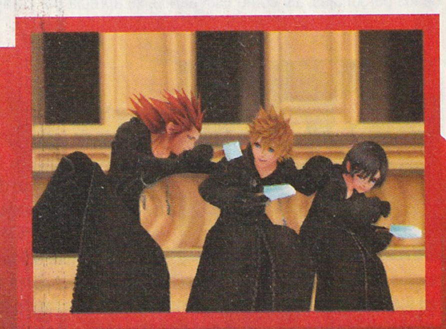
Por principio de cuentas, tendremos que los zombies ahora son mucho más agresivos, además de atacarte en grupos bastante numerosos, ocasionando que tus movimientos al disparar sean bastante precisos. Lógicamente, el Wiimote funcionará como la pistola que ha acompañado a cada una de las versiones en los locales de Arcadia, pero ahora con mejor precisión, sobre todo si usas el Wii Zapper.

Gráficamente luce increíble, con un buen manejo de fuentes de luz en todo el escenario, dando un ambiente tétrico que le va como anillo al dedo; además, el cuerpo de los enemigos reaccionará de manera diferente a tus disparos, es decir, si les apuntas en una pierna, tan sólo se caerán, pero seguirán atacándote.

Cuando se anunció este nuevo **House of the Dead**, nunca se pensó en una evolución a la serie, pero después de ver los nuevos videos e imágenes, nos damos cuenta una vez más que Wii juega un gran papel en este concepto, ya que en otra consola no hubiera resultado de la misma forma. Se espera su lanzamiento para antes de mediados de año, esperemos que no sufra retrasos.

Bienvenido a una tierra mágica

Sin duda, uno de los mejores juegos RPG que vimos para el Game Boy Advance fue **Kingdom Hearts: Chain of Memories**, cuya historia fresca y espontánea, lograba cautivar a quien se diera la oportunidad de disfrutarlo. Al momento de aparecer al mercado, en el año 2004, pocas personas confiaban en su éxito, pero olvidaban que detrás de esta producción se encontraba Square Enix, compañía experta en el género.



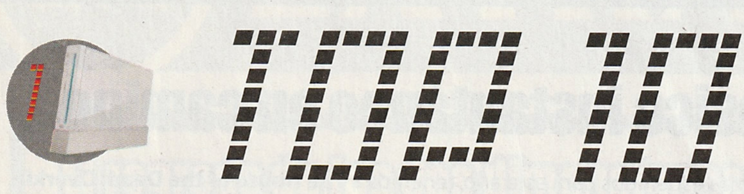
Una de las particularidades que más llama la atención de este juego, es que mezcla a personajes originales como **Sora** o **Riku**, dos jóvenes del mundo normal, con algunos de un plano muy especial, como lo es el de Disney. Esto, de entrada, hace pensar que el juego estuviera enfocado para los jugadores más pequeños o inexpertos, pero no es así, Square Enix supo usar a estos personajes clásicos de la animación, para brindar un RPG espectacular en todo sentido, y del cual, estamos a poco tiempo de conocer su secuela, **Kingdom Hearts: 358/2 Days** para Nintendo DS.



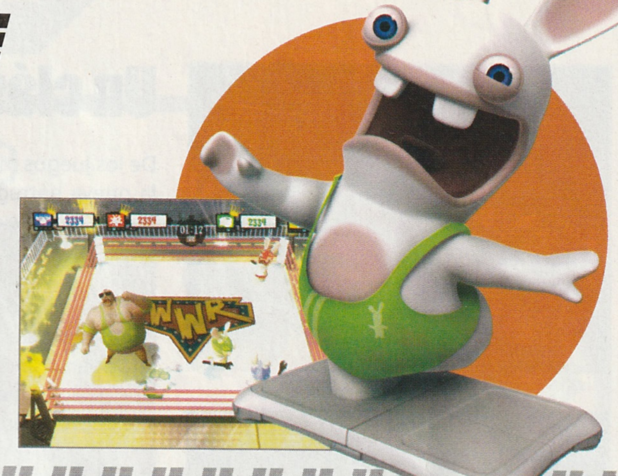
Ha pasado casi un lustro desde su aparición en consolas en Nintendo, por lo que se espera que esta nueva entrega represente todo un fenómeno.

Se han comentado varias fechas de salida, pero hasta ahora no hay nada seguro, sólo se han mostrado algunas fotos, donde se puede apreciar que el sistema táctil de la consola será crucial para el *gameplay* del título, tanto en los menús de las batallas como durante la exploración en los distintos escenarios, aunque claro, hay que esperar a que esto sea confirmado por la compañía, lo cual puede ocurrir en la siguientes semanas.

Consideramos que **Kingdom Hears: 358/2 Days** se va a convertir en uno de los lanzamientos del año, ya que tiene bastante tiempo de desarrollo a sus espaldas, lo único que esperamos es que después de su aparición en Japón, no tarde mucho en hacerlo para nuestro continente, donde tiene un gran número de seguidores que lo esperan con ansias.



1 Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)



Si hiciéramos un artículo sobre las franquicias que se han elevado como espuma por un cambio en su *gameplay* o concepto, **Rayman** sería de los primeros lugares, pues la adición de los desquiciados y carismáticos conejos hizo que su popularidad se elevara como globo, aplicando todo el potencial del Wii para lograr los objetivos de los **Rabbids**. De hecho, con la tercera entrega exclusiva para Nintendo, la locura llegará a nuevos niveles, porque ahora no se limitan a invadir el planeta, sino también nuestra sagrada caja mágica… la televisión, apoderándose de cada programa e incluso los comerciales, llenándolos con simpáticos minijuegos para hasta cuatro jugadores (en algunos podrás usar la Wii Balance Board).



2 Castlevania Judgment (Wii)

A pesar de que Konami no se especializa en los juegos de peleas, se nota que tuvieron una buena asesoría y ganas de llevar a cabo un giro drástico para su franquicia más popular. **Castlevania Judgment** es el primero de la serie en mostrar un concepto nuevo, pero a pesar de ello, mantiene la sensación que ha destacado en las ediciones previas. Cada personaje cuenta con estilos de combate que se complementan con accesorios e ítems típicos del juego como cruces, agua bendita, dagas, entre otros. Gráficamente no te decepcionará e incluso lo podemos comparar con **Soul Calibur**, pues el detalle de los personajes, así como escenarios, se aprecia por completo a pesar de lo oscuro del juego.



3 Guitar Hero World Tour (Wii)

La gente de Redactane y Activision ha evolucionado en el concepto de los juegos musicales y para muestra tenemos **World Tour**, que nos lleva a crear una banda y disfrutar de temas conocidos de diferentes épocas en múltiples grupos de canciones que seguramente te agradarán. Asimismo, con la opción de crear tus propias melodías, la emoción se amplía, pues ahora serás tú quien diseñe la música, generando nuevos temas (ya hay quienes crearon los más populares de Nintendo) para luego subirlos a la red y así los demás usuarios podamos bajar y disfrutar de tu talento. Además, nuevas rolas serán agregadas por Internet, por lo que no habrá momento para que te aburras.



4 Quantum of Solace: The Game (Wii)

Daniel Craig se viste por segunda vez como **James Bond** para darle continuidad a **Casino Royale** que fue un tremendo éxito en taquilla y, por supuesto, para **Quantum of Solace** se repetirá la fórmula, misma que Activision adaptó para el videojuego en Wii y Nintendo DS. En el Wii tendrás un título de acción intensa en primera persona que nos hace recordar lo visto en **Golden Eye**, de hecho, en ocasiones tendrás la oportunidad de cambiar a tercera persona para apreciar mejor el escenario. Gráficamente luce de maravilla, los efectos visuales son sorprendentes y lo mejor, la música es el complemento perfecto, pues te mantiene con los dedos en el control durante las escenas más dramáticas.



5 Spider-Man Web of Shadows (Wii)

El Hombre Araña continúa con sus asombrosas hazañas en el Wii. Luego de las grandes batallas a raíz de las películas, ahora tenemos una historia original en donde **Spider-Man** luchará nuevamente en contra de **Venom** y su ejército de simbiotes que están generando caos y terror en las calles de Nueva York. El arácnido debe encontrar la forma de aniquilar a los simbiotes sin dañar a los ciudadanos, así como descifrar la forma de contener el poder sobrehumano de **Venom**. En cuanto a la forma de combate, se mantiene como en las pasadas entregas, pero se agregan movimientos libres en tres dimensiones y un nuevo sistema de ataque que permite más realismo y reacción ante el escenario.

6 Animal Crossing City Folk (Wii)

Desde hace unos días ya está disponible la primera entrega de **Animal Crossing** para Wii. En esta ocasión, la tecnología y funciones de dicha consola le permitirán al juego obtener nuevas herramientas para ampliar las redes sociales que se viven día con día mientras juegas, pues el Wii Speak, accesorio para trasmisión de voz, será el elemento perfecto para que las convivencias virtuales se tornen más amenas al escuchar la voz de tus amigos a quienes antes sólo podías escribirles. Cabe destacar que el Wii Speak se venderá por separado y también te será útil para otros juegos. Otra de las novedades de **City Folk** es la capacidad de poder visitar una ciudad cercana a tu pueblo, abriendo más posibilidades de exploración y diversión.

7 Tomb Raider Underworld (Wii)

Lara Croft emprenderá una nueva aventura en el Wii, presentando una nueva imagen de la modelo que te dejará boquiabierto, pues realmente es ella a quien han grabado para crear los movimientos del personaje en el videojuego. El juego conserva su perspectiva de tercera persona y agrega efectos visuales que harán tu aventura mucho más realista. Al inicio, participarás en la búsqueda de un artefacto maya que guarda secretos de la vida y la muerte, sin embargo, allí hallarás una puerta a lo que se supone es el inframundo en el cual quedarás atrapado, comenzando tu misión de escapar de dicho lugar y descubrir qué misterios se ocultan en las profundidades.

8 FIFA 09 All Play (Wii)

¡Aficionados al deporte número uno de este país! Ya está disponible la nueva versión de **FIFA** para Wii, la cual cuenta con un nuevo concepto denominado **All Play** que se basa en un estilo de juego amigable para todo tipo de jugadores, desde los más experimentados hasta quienes por primera vez toman el control en un juego como éste, así tendrás la opción de realizar jugadas con movimientos del control más elaborados o con simples comandos que te harán brillar como el mejor de los futbolistas. Lógicamente se conserva el modo de juego en línea para mayor reto. En sí, los juegos de futbol han mejorado bastante y ahora con **FIFA 09** se podría decir que el *gameplay* es verdaderamente amigable tanto para los veteranos como para los novatos.

9 de Blob (NDS)

de Blob es un concepto fresco y divertido, un juego que no te complicará la vida con misiones casi imposibles o acertijos que llevan horas para resolverse, sólo deberás pintar las ciudades, devolviéndoles el color que le han quitado los invasores, utilizando diferentes colores de pintura. La historia no es innovadora, sin embargo no será fundamental para que disfrutes del juego, pues su corazón es el *gameplay*, el cómo controlas a los personajes a través de mundos extensos que están siendo controlados por invasores alienígenas. La adaptación para Nintendo DS quedó bastante bien, pues tienes libre movimiento que es vital para completar las diferentes misiones y objetivos como pintar ciertos edificios o seguir un camino en específico.

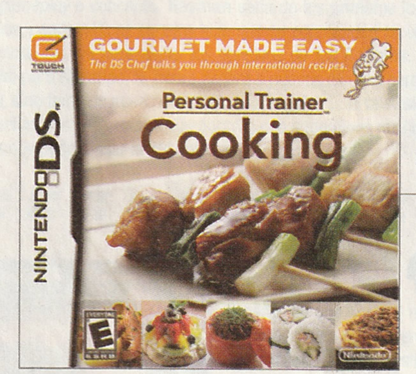
10 Spore Creatures (NDS)

EA trae otro éxito de PC al NDS con **Spore Creatures**, en donde diseñas a tu propia mascota virtual para cuidarla y guiarla en su camino a la evolución. Una vez que tengas a tu personaje, debes enfrentar múltiples misiones usando sus habilidades para luchar por la galaxia. Uno de los elementos clave es la posibilidad de compartir a tus creaciones a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y observar qué es lo que han logrado los otros jugadores. **Spore** ha sido todo un fenómeno en la PC y ahora por primera vez aparece en un sistema portátil, así que si eres fan de las criaturas de pelea, esta es una buena oportunidad.

Log@in

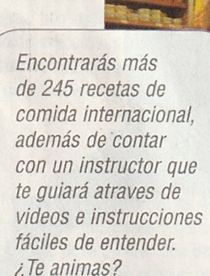
Por Toño Rodríguez

¡Iniciamos un año más en Club Nintendo! En el Lognin encontrarás el lanzamiento de Personal Trainer Cooking en EUA, unas imágenes comparativas de los que llevamos más de 17 años trabajando en CN, un par de *bundles* que anunció Nintendo para el Nintendo DS, la nueva versión portátil de Guitar Hero y, por último, el buen Santa Claus se apareció en un centro comercial para echarse unas retas de Mario Kart Wii.

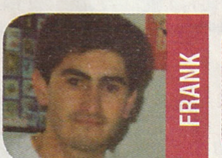


Personal Trainer Cooking para Nintendo DS

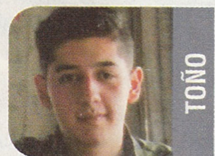
Es el momento de ver qué cualidades tienes para el arte culinario. Ahora Nintendo nos pone a prueba con esta nueva propuesta en la que encontraremos bastantes recetas de cocina para que nos pongamos el gorro de chef y deleitemos el paladar.



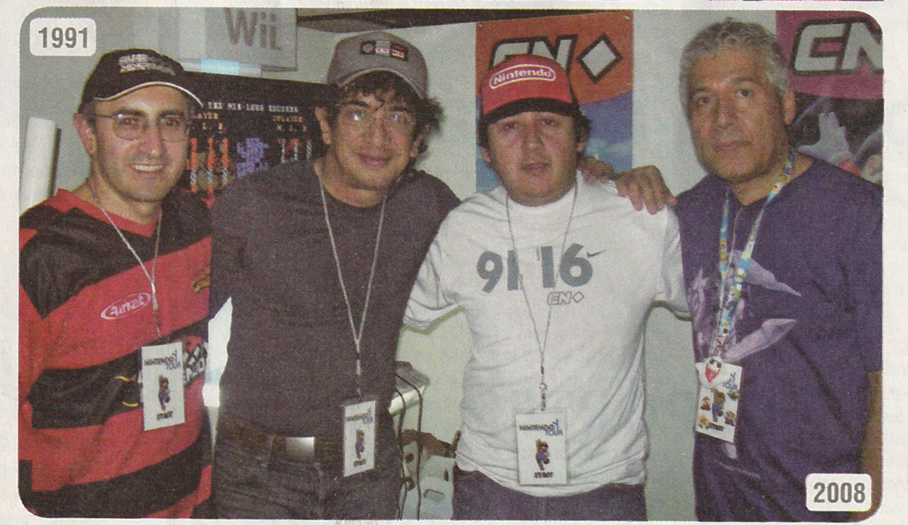












17 años de trabajo en Club Nintendo

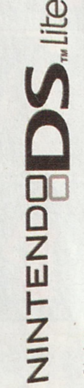
El Nintendo Tour fue el pretexto para tomarnos una foto (Frank, Gus, Pepe y yo) que estábamos planeando desde hace algunos meses. Los años han pasado y cuando nos damos cuenta de esto, ya estamos más viejos que cuando empezamos esta aventura en las oficinas de Network Publicidad, allá en el año de 1991. Realmente es un gusto seguir conviviendo con la misma gente por tantos años, pero más gusto es que siga el interés por nuestro trabajo. Esta es una foto que seguramente servirá como comparativa de otra que será tomada en un futuro. En 17 años más me comprometo a publicar a la sucesora... bueno, tal vez antes.

Nuevos colores y ediciones del Nintendo DS Lite llegan a los aparadores

Durante el pasado mes de noviembre, Nintendo anunció el lanzamiento de dos ediciones especiales de la portátil de doble pantalla. Una de ellas dedicada al título **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day** y la otra a **New Super Mario Bros.** en colores azul y rojo, respectivamente.



Aquí están dos opciones más para los que gustan del Nintendo DS Lite. Una más enfocada al videojugador "casual" y la otra para los fans del icono de los videojuegos: Mario Bros.





Cada una de estas ediciones tienen algo en particular: la de **Brain Age** trae incluido un estuche para llevar el sistema, la de **Mario** tiene como distintivo la clásica "M" en el frente, la cual lo hace un artículo digno de colección.

Nueva edición para llevar de Guitar Hero

Es un hecho que la salida de **Guitar Hero On Tour** en el Nintendo DS fue todo un éxito, y para muestra un botón... no, mejor los cuatro botones que trae consigo el *grip* de la nueva entrega **Decades**. Así es, Activision nos ofrece una segunda lista de canciones para disfrutar en nuestros trayectos y estancias fuera de casa, canciones como "No Rain" de Blind Melon, "You Give Love A Bad Name" de Bon Jovi, "We Are The Champions" de Queen y "The Pretender" de Foo Fighters serán un nuevo reto en nuestro portátil. Si te gustó la primera edición de **On Tour**, esta es una opción obligada; si aún no experimentas Guitar Hero versión para llevar, no hay pretexto para rockear iniciando tu propia gira.





Una buena reta de Mario Kart Wii no cae mal

Un día después de la celebración de Acción de Gracias en los Estados Unidos, un personaje singular llamado "Santa Claus" llegó a un centro comercial del estado de California. Ahí se unió a los presentes en los interactivos dispuestos por Nintendo para echar la reta de Mario Kart. Todos la pasaron muy bien en compañía de Santa. Al parecer la carrera que vemos en la foto no estuvo muy pareja, ya que se enfrentaron dos generaciones muy distanciadas por la edad, en fin, el chiste fue pasarse un rato muy divertido jugando Wii.





¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales

La Tetanic
EXCLUSIVO

...¡Estoy ansiosa... ...porque tomes el celular!...
Envía CN REAL CHIVA1 al 31111

...¡Hola nene... ...contéstame...
Envía CN REAL TETANIC al 31111

	CLAVE
¡Sí me dijo el señor Javier, contesta el teléfono o cuello!	CHINO
Disculpe bella dama tiene una llamada	DAMA1
Disculpe bella dama le habla su novio	DAMA2
Disculpe tiene una llamada del gober	SENOR1
Disculpe mi señor tiene una llamada	SENOR2
Disculpe mi señor es hora de levantarse	DESPERTADOR1
Disculpe señor aunque esté crudo tiene que ir a trabajar	DESPERTADOR2
Disculpe mi señor le habla su vieja	VIEJA
Ya, ya, contesta bruja necia	NECIA
¿Quién se atreve a llamar en horarios fuera del trabajo?	HORARIOS
¿Qué estás haciendo, compio?	CHACHALACA

Sonidos Cachondos

Contéstame, soy yo ...preciosa .... GALAN
Mmm ahh,... sii mmm ORGASMO1



Instrucciones para descargar combo:

Envía CN REAL +"clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL GALAN

Costo $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

Tips

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?



Sólo envía CN NIN al 61111

Costo por mensaje: $6 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Animaciónes





IMÁGENES

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO PUCCA1 31111


PUCCA3


PUCCA8


PUCCA6


PUCCA6


PUCCA1


PUCCA12


PUCCA10


PUCCA10



Envía CN ANIM + "clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM PUCCA2 31111


PUCCA2


PUCCA8


PUCCA1


PUCCA7

Precio por imagen: $15 con IVA incluido.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

Imágenes



Las mas Guapas






ROSARO21 · POLLITAS9 · PATY1 · SANDY2 · RITA11





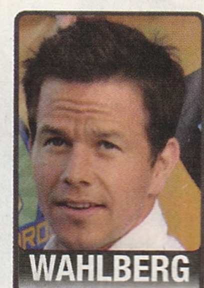

GABY49 · MARICHUY6 · MARICHUY1 · KARINA11 · ALEIDA10



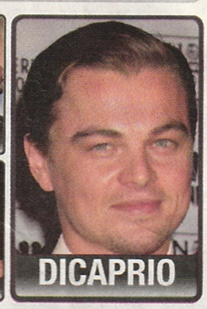



MARICHUY3 · ALEIDA6 · ELSA1 · BEATRIZ11 · POLLITAS17

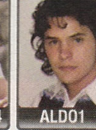
Famosos de Hollywood


WAHLBERG


BANDERAS1
ANISTON1

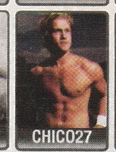
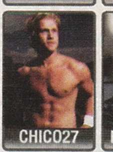
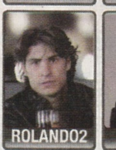

DICAPRIO

Los mas Guapos

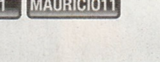






EMILIANO4 · ALDO1 · CHICO31 · BETO1 · RICARDO12


CHICO25 · CHICO27 · ROLANDO2 · OSCAR11 · MAURICIO11



Como bajar juegos: Envía **CN FOTO** + **"clave"** al **91111** Ejemplo: **CN FOTO ALDO1**

Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Combos




Por qué te conocí
Los Temerarios
Clave
CONOCI


Jamás
Kalimba
Clave
JAMAS2


Inolvidable
Reik
Clave
INOLVIDABLE


No te quiero nada
Ha-ash
Clave
NADA2


Abrazar la vida
Luis Fonsi
Clave
ABRAZAR


Mi alma reclama
Los Temerarios
Clave
RECLAMA

Instrucciones para descargar combo:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO NADA2

Costo por tono:$30 con IVA incluido *Un tono real es un fragmento de la canción Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

WiiWare™



Como cada mes, te presentamos lo más selecto de la librería de WiiWare dentro del canal de tienda de tu consola Wii, donde vas a poder encontrar juegos realmente sorprendentes y divertidos; una clara muestra son los que te presentamos en esta edición, que sin mucho ruido, son verdaderas proezas del entretenimiento, que te harán pasar un gran rato con tus amigos.

Brain Challenge GAMELOFT 1,000 WII POINTS

Desde que Nintendo lanzó al mercado su línea de juegos mentales con títulos como **Brain Age**, sin darse cuenta creó una especie de subgénero, que poco a poco ha ido sumando elementos gracias a las aportaciones de las licencias, como es en este caso Gameloft, que nos trae **Brain Challenge**, juego que ya tiene algún tiempo en dispositivos móviles logrando buenas impresiones.

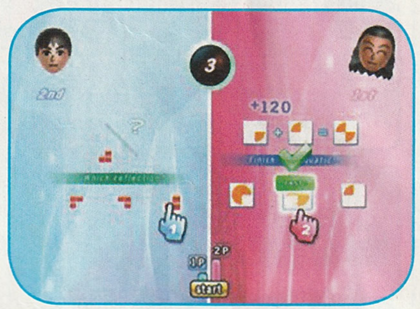
La mecánica de juego es bastante sencilla, primero ingresas algunos datos personales para que se dé de alta tu registro y se lleve un control de tus acciones; ya con esto, comienza lo interesante, un *test* donde probarán tus habilidades en distintas áreas como lógica o matemáticas; según tu desempeño te van a evaluar y se te asignará un resultado, el cual puedes mejorar cada día si te esfuerzas.

Gameloft se está colocando como uno de los desarrolladores más fuertes en WiiWare, pero lo mejor de todo es que no se trata de ofertas sin calidad, todos son excelentes, sumamente adictivos, además de presentar un reto considerable para cada jugador, esperemos que se mantengan en esta línea, ya que es lo que necesitamos ver en este canal de descargas para Wii.

Incluye actividades divertidas como adivinar el número que falta en alguna suma, o hacer comparaciones del peso de animales; en todas ellas utilizas el Wiimote para apuntar a la pantalla y dar tus resultados ya sea moviendo piezas o presionando algún elemento. Debemos decir que de lo mejor del título es su *multiplayer*, que permite se enfrenten hasta cuatro personas al mismo tiempo.



Brain Challenge es una fórmula probada, no hay nadie que no se quede atrapado por su estilo de juego simple y adictivo, sin mencionar que sus modalidades versus están muy bien planeadas; en definitiva, una compra segura.





No sólo te van a calificar que la respuesta sea correcta, también la rapidez, así que concéntrate.

Alien Crush Returns HUDSON ENTERTAINMENT 800 WII POINTS

La historia de **Alien Crush Returns** es la siguiente; perteneces a un comando interestelar que es mandado a Júpiter para investigar una posible invasión alienígena... no, no es el argumento para un nuevo **First Person Shooter**, se trata de un juego de **Pin Ball** que viene decidido a demostrar que este estilo aún tiene mucho que dar al mercado, sobre todo cuando se tiene el respaldo de una plataforma como lo es Wii.





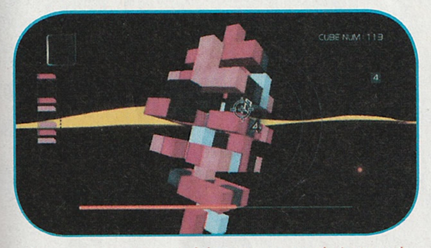
El punto clave para el éxito en un **Pin Ball**, está en el diseño de sus escenarios, ya que si son muy simples o carentes de elementos, termina por aburrir. En el caso de **Alien Crush**, no debemos preocuparnos por eso, cada uno de sus niveles está literalmente lleno de enemigos a los cuales debes destruir con la pelota que recorrerá el terreno de juego. Una vez que cumplas con los objetivos de cada tablero, podrás avanzar al siguiente o enfrentar a un jefe final, los cuales, dicho sea de paso, son enormes y con rutinas que te exigirán una estrategia realmente trabajada para derrotarlos.

Además del completo modo de historia, contarás con otras alternativas para entretenerte, como son modo Arcade, donde lo importante es lograr una buena cantidad de puntos para figurar en el *ranking* mundial, el cual por cierto es un gran aliciente para seguir mejorando. Aunque ahora bien, si lo que te gusta es la competencia directa, cuenta con una modalidad versus con la que podrás enfrentarte hasta con cuatro personas, por lo que las partidas se ponen muy interesantes.

Los ítems no podían quedar fuera, tienes infinidad de ellos para mejorar los efectos de tu pelota y así lograr un mejor efecto en los enemigos. A todo esto, para jugarlo sólo necesitas agitar el Wiimote o Nunchuk según se requiera, es extremadamente sencillo, así que no lo pienses más, **Alien Crush Returns** es una gran opción para WiiWare que por si fuera poco, cuenta con contenido descargable para que alargues su vida.

Art Style: Cubello **NINTENDO** **600 WII POINTS**

Como ya lo hemos mencionado, WiiWare es un gran medio para que los desarrolladores nos muestren sus ideas más atrevidas, las cuales por lo regular son verdaderamente espectaculares, no en el sentido visual, sino en el apartado jugable, que a final de cuentas es el que nos interesa a nosotros. Lo anterior te lo decimos porque es el caso de **Art Style: Cubello**, un *puzzle* creado por Nintendo, que siguiendo fiel a su estilo se sale de lo establecido para ofrecernos una obra bastante curiosa que seguro dará mucho de qué hablar en los siguientes meses.



Aunque parezca complejo, una vez que le tomas el ritmo, resulta sumamente divertido.



El número de piezas de colores va a variar dependiendo la dificultad del nivel.

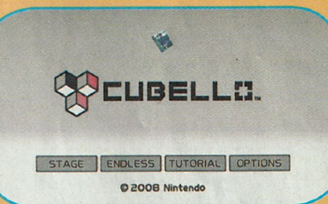
En este título vamos a tener que eliminar piezas como en la mayoría de juegos del género, pero la manera de hacerlo es lo que lo distingue del resto; aquí no vas a estar en un área rectangular viendo cómo caen fichas de colores, en **Cubello** tu zona de juego es mucho más amplia y en tercera dimensión, parecido a lo que hace años nos ofreciera H2O con Tetrisphere pero sin los errores y con un ***gameplay*** más ágil.

Al comenzar cada nivel, verás una figura formada por cubos de varios colores, los cuales resguardan una pieza de color diferente llamada Core; cuando la logres descubrir, habrás ganado. Ahora bien, hacerlo aunque parezca complejo, no lo es tanto, al contrario, es muy divertido. Con ayuda del puntero de tu Wiimote, vas a disparar a algún cubo en específico, cuando hagas esto, las piezas de los lados se recorrerán, permitiendo que se junten con las del interior; el chiste es que las elimines de modo que al recorrerse queden mínimo tres del mismo color para que desaparezcan y puedas seguir jugando.

En definitiva, **Air Style: Cubello** es de lo mejor que vas a poder encontrar en el catálogo de WiiWare este inicio de año, es bastante divertido y el reto que presenta te mantiene atado a la consola por semanas. El único punto negativo sería que no cuenta con capacidad para juego en *multiplayer*, lo cual se podría arreglar en una nueva versión en caso de que decidan lanzarla, pero aún con ello, no es algo que te impida disfrutarlo.



Al inicio no tendrás problemas para resolver figuras como ésta.

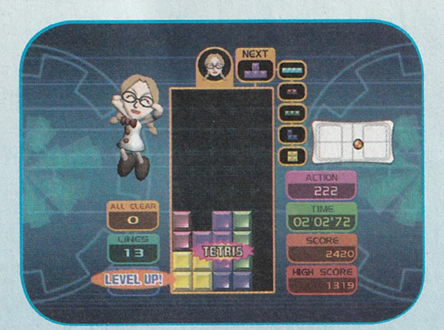


Sin duda la carta de presentación de este juego es la creatividad.

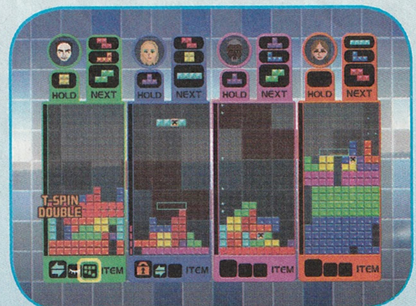
Tetris Party **TETRIS ONLINE, INC.** **1,200 WII POINTS**

Cuando un juego o concepto es realmente bueno, lo será para siempre, no tendrá fecha de caducidad y en el mundo de los videojuegos existen varios ejemplos de tal afirmación; quizá uno de los más conocidos sea Tetris, aquel juego de puzzle creado por Alexey Pajitnov a principios de los años 80 y que desde entonces lo hemos visto sin falta en prácticamente todas las consolas de Nintendo, en el caso de Wii, mediante WiiWare en esta gran adaptación del clásico llamado **Tetris Party**.

El concepto básico sigue siendo el mismo, juntar las distintas piezas que caen en pantalla hasta formar líneas para así desaparecerlas, eso no ha cambiado; pero los creadores del juego han decidido incorporar algunas modalidades y detalles completamente nuevos y en exclusiva para Wii que la convierten en una de las mejores versiones de este *puzzle*.



El uso de la Balance Board fue muy bien adaptado a este género tan popular en el medio.



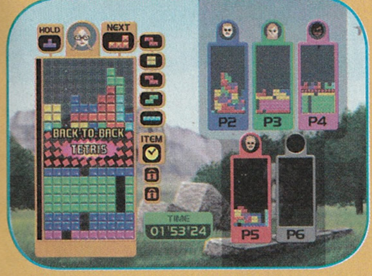
Siempre revisa el avance de los competidores para crear una buena estrategia de juego.

Para empezar, el modo ***multiplayer*** no se limita a cuatro personas, sino que permite que compitan entre seis, no importando su ubicación en el mundo, siempre y cuando puedan conectarse. Es una opción increíblemente divertida, no te deja un minuto para respirar, ya que debes estar atento a los logros de tus rivales para no terminar fuera al primer intento.

Por lo anterior, **Tetris Party** se convierte en una obra que los amantes de los puzzles no pueden dejar pasar, lo tiene todo, reto, diversión, *replay value*, bueno, no te cansarás de él jamás, sobre todo si lo juegas con amigos o familiares; garantizado.

Las nuevas opciones de juego de este título son sumamente divertidas.

Tiene dos maneras de jugarse, la clásica, donde usas un control de Wii en forma horizontal y controlas todo con el Pad y los botones, o si lo prefieres puedes elegir una nueva modalidad, que permite uses la Balance Board para dar la orientación y sentido a las piezas. Al comienzo te cuesta algo de trabajo, pero luego de algunas sesiones tomas el ritmo justo para colocar las piezas justo donde quieras.



Nada para terminar un buen día, como derrotar a los amigos en **Tetris Party**.



Como es toda una tradición, cada película de animación que aparece en la pantalla grande, tiene su contraparte en videojuego prácticamente el mismo día del estreno, lo que ha originado diversas críticas debido a que en ocasiones la calidad del producto no responde a las expectativas puestas en él; de cualquier forma, Activision ha venido trabajando bien sus últimas adaptaciones, y **Madagascar 2** en Wii y Nintendo DS no es la excepción.

 GRÁFICOS 
 SONIDO 
 GAMEPLAY 
 HISTORIA 
 DIFICULTAD



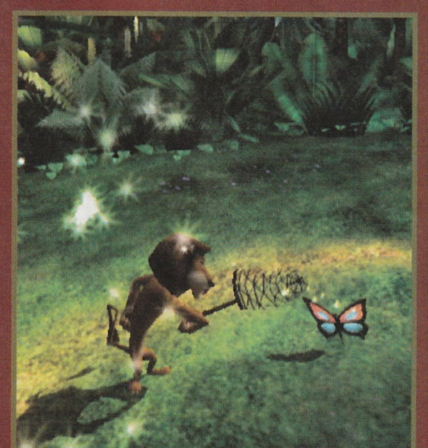

¿Escapar de África? ¡Pero si aquí es pura diversión!

Cambiando la historia

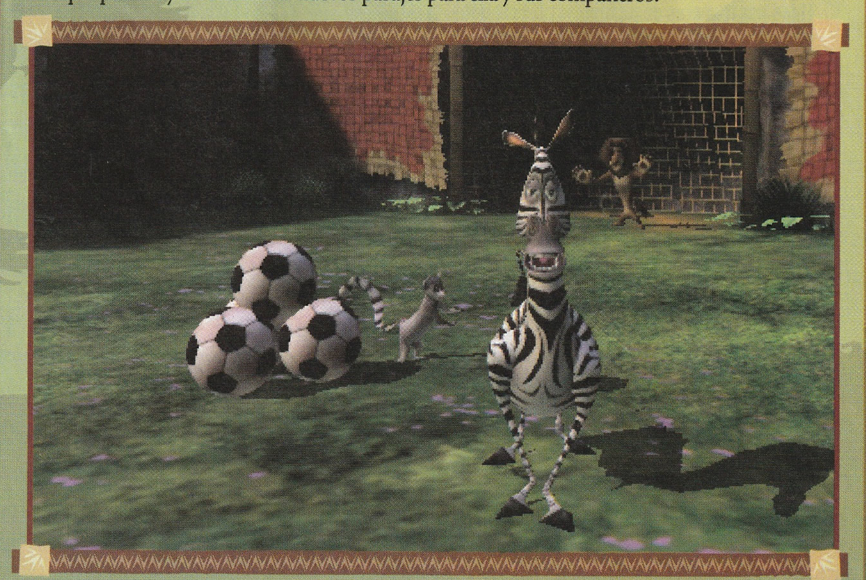
Aunque este título está basado en la cinta del mismo nombre, no sigue el argumento al pie de la letra (el cual no les comentaremos por si no la han visto), en lugar de eso han tratado de adaptar los momentos más divertidos para que no se caiga en lo monótono, siempre tomando en cuenta las ventajas jugables de ambas plataformas de Nintendo para que la experiencia sea algo fresco y fácil de interpretar por cualquier usuario.

Comencemos por la versión para Wii; usas el Wiimote y Nunchuk para controlar a los personajes, que como debes adivinar, son **Alex, Marty, Melman** y **Gloria**, cada uno con habilidades distintas de acuerdo con sus características físicas, por ejemplo, **Alex** usa su rugido para amedrentar a los enemigos, mientras que **Gloria** sus kilos de más para dejarlos fuera de combate o incluso romper piedras y así encontrar nuevos pasajes para ella y sus compañeros.

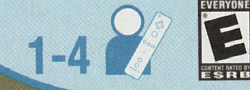




Existen muchas actividades que aunque parezcan algo simples, tienen gran valor en el juego, como el atrapar mariposas, que te permite abrir un nuevo camino casi al inicio del juego. Cabe mencionar que para lograrlo, se usa el Wiimote como si fuera una red para capturar insectos.



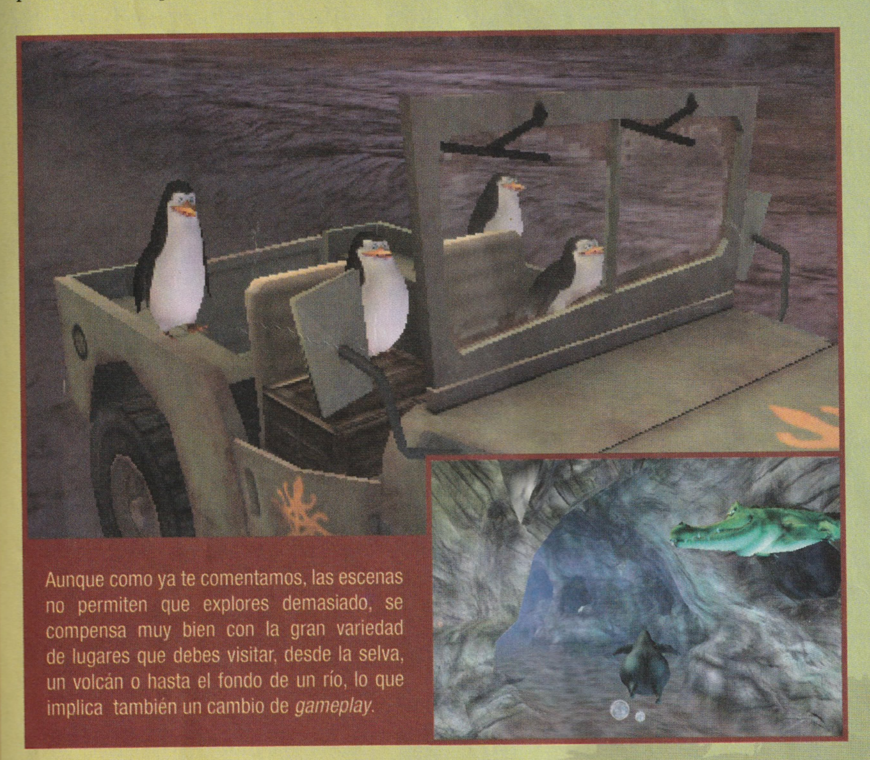
Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Activision**
Categoría: **Plataformas/Party**





Perderse es imposible

Antes que nada, debemos recordar que este título, aunque puede ser jugado por cualquier persona, está orientado al público infantil, por lo que se ha optado por el género de plataformas para la aventura, aunque contrario a lo que podría pensarse, no estará en un completo 3D; los ambientes tendrán libertad de movimiento, pero siempre delimitando el área a un "carril" que debes seguir, lo que asegura que no pierdas tu tiempo en acciones que no estén predeterminadas. Para que te des una mejor idea de lo que estamos hablando, te podemos decir que resulta parecido a lo visto en los primeros juegos de **Crash Bandicoot**.



Aunque como ya te comentamos, las escenas no permiten que explores demasiado, se compensa muy bien con la gran variedad de lugares que debes visitar, desde la selva, un volcán o hasta el fondo de un río, lo que implica también un cambio de *gameplay*.

El primer personaje que controlas es **Alex**, con él cual debes de realizar un par de actividades sencillas para tener control sobre el resto del grupo, esto te sirve como tutorial para conocer los movimientos de cada elemento. Ahora bien, ya entrando de lleno a lo que es el juego, se divide en una especie de bloques, en los que debes participar en divertidos minijuegos al estilo de **Mario Party**; en todos ellos, se te explicará detalladamente lo que debes hacer, así que no te preocupes por cometer errores.

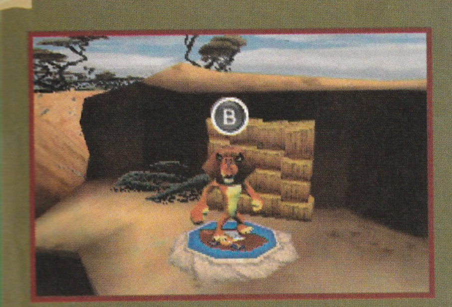
Es en estos momentos donde al control del Wii se le saca ventaja, ya que debes agitarlo o moverlo de manera específica según se te pida; lo bueno es que no importa cuántas veces falles, siempre te van a dejar en el último sitio donde estuviste.

Una jungla de bolsillo

La versión de Nintendo DS sigue el mismo esquema que la de Wii, es decir, los entornos muestran claramente sus limites así como la estructura de los niveles se basa en minijuegos. Lógicamente lo que sí cambia es la interfaz; usarás la mayor parte del tiempo el Pad y los botones del sistema para atacar o interactuar con los elementos que te presenten, aunque también habrá momentos en los que la pantalla táctil juegue una parte determinante en el *gameplay*.

Los movimientos de los personajes cambian notablemente en esta versión, dejando de lado el rugido de **Alex** por un ataque con las garras, o el cabezazo de **Melman** por una patada giratoria; además, los saltos en un comienzo no serán dobles, dicha habilidad tendrás que ganarla, contrario a lo que pasa en Wii, que ya viene contigo desde que comienzas.

En el apartado técnico tal vez sea el menos fuerte de los dos títulos, pareciera que han olvidado que se trata de la adaptación de una pelicula de animación; en muchos momentos se pueden notar los polígonos que forman las distintas criaturas en pantalla, sin mencionar que las texturas son sumamente pobres, en algunos casos dando más la impresión de ser una "plasta", como por ejemplo la melena de Alex. No afecta en ningún momento la mecánica del juego, pero conociendo el potencial de ambas consolas, se pudo haber logrado algo mejor en este aspecto.







Nunca escapes a tu destino

El primer juego de **Madagascar** que apareciera hace ya tres años, fue realmente lamentable, adolecía de absolutamente todo, por lo que para esta secuela se trabajó bastante para no repetir tal situación, lo cual, para alegría de los fans, consiguieron, de manera especial en los minijuegos, ya que el modo de historia aunque bueno, carecía de opciones cooperativas, lo que le resta puntos importantes. En conclusión, **Madagascar Escape 2 Africa** es un título bueno, sin mayores pretensiones que hacer pasar un buen rato a los jugadores más jóvenes, lo cual logra cabalmente.



Siempre que estés saturado de la aventura principal, tendrás como opción los minijuegos, de los cuales el de futbol es de los más divertidos y emocionantes; sólo puedes conducir el balón y tirar, pero a pesar de las limitantes, los partidos son muy emocionantes.



Cintas que marcaron época

A partir de la década pasada, hemos presenciado una explosión en el aumento de películas de animación, y algunas han sido tan malas que es mejor olvidaras, pero también se han realizado verdaderas obras de arte. Enseguida te presentamos las que consideramos las mejores.

***TOY STORY (PIXAR)**
La casa productora Pixar dejó al mundo entero con la boca abierta el presentar a finales de 1995 su película **Toy Story**. Actualmente es un clásico del género que seguro todos han visto en más de una ocasión; pero hace trece años representaba el inicio de una nueva era en el cine mundial, fue la primera cinta animada totalmente por computadora, que por si fuera poco nos presentaba una historia increíble en la que se dejaban valiosos mensajes de amistad. Tiempo después tuvo una secuela, la cual aunque pareciera mentira, mejoró radicalmente lo visto en la primera parte.

*** SHREK (DREAMWORKS)**
Pasaron los años y nada se comparaba con la obra de Pixar, hasta que llegó el 2001 y la compañía Dreamworks nos ofreció **Shrek**, una historia realmente irreverente en la que un ogro se enamora de una bella princesa a la cual debe rescatar de un castillo protegido por un dragón. Gráficamente **Shrek** es espectacular, pero su mayor atractivo es la cantidad de parodias que se pueden ver en pantalla de las diferentes historias infantiles que conocemos, como Pinocho o Caperucita Roja; ideal para pasar un buen rato en compañía de la familia.

*** WALL-E (PIXAR)**
Esta cinta se estrenó hace tan sólo medio año, pero sin ningún problema, se colocará como una de las mejores películas de todos los tiempos, y no nos referimos tan sólo a su género, sino en general. En esta historia conocemos a un pequeño robot de nombre **Wall-E**, el cual se encarga de limpiar la Tierra después de que los humanos la han convertido en un basurero gigante; tiempo después se enamora de un robot de nombre **Eva**, y es aquí donde comienza la magia de esta obra que no debes perderte por nada en el mundo, pasarán los años y se seguirá hablando de ella como un referente, qu,e a nuestro juicio, ha dejado el listón muy alto en cuanto al argumento empleado.

Los expertos comentan...



Master

Debo decir que de entrada, **Madagascar Escape 2 Africa** no era de mi agrado, pero al jugarlo por un rato, sin darme cuenta me estaba pasando un buen momento en los minijuegos, que sin duda son lo mejor de ambas versiones, sobre todo en Wii, donde se puede competir en una misma consola. Por difícil que parezca, el juego de futbol permite elaborar buenas combinaciones. Lo recomiendo para jugadores no tan experimentados, ya que pueden llegar a decepcionarse de la aventura principal; como ya comenté, lo mejor es el *multiplayer*, así que considéralo sólo si te reúnes a jugar con amigos o hermanos.



Crow

Tomando en cuenta que se trata de un videojuego para niños, basado en la licencia de una película, puedo decir que no está del todo mal, obviamente a los hardcore no les agradará mucho, pues es lineal y no presenta mucho reto, pero para los pequeños sí será de gran interés. Aquí tomas el control de cada uno de los personajes principales de la película, siguiendo un camino predeterminado y consiguiendo cada objetivo que se describa. Lo destacable son los minijuegos que le darán *replay value* durante mucho tiempo.



Panteón

Como ya es una tradición, con cada película –especialmente las de CGI– viene un nuevo juego para las diversas consolas del mercado, el cual no siempre es tan bueno como el filme. De hecho, aquellas cintas enfocadas en toda la familia comúnmente tienen un pobre pretexto para seguir sacando dinero de la franquicia. En el caso específico de esta secuela, las cosas no son diferentes; el *gameplay* es demasiado simple y tal parece que solamente hacen etapas para concordar con los personajes y ya. En resumen, sólo puedo recomendar este juego a quien en verdad quedó contento con la película.

MySims Kingdom

Cuando EA lanzó al mercado el primer juego de MySims, todo mundo habló bien del concepto debido a que presentaba un respiro a la serie The Sims, además de que dejaban claro que las consolas de Nintendo tienen la ventaja en cuanto a creatividad se refiere. Por todo lo anterior, la compañía detrás de la serie no lo ha pensado dos veces y ahora nos trae una secuela de nombre MySims Kingdom para Wii y NDS que deja ver un gran avance.





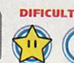














La felicidad está en cada una de la personas...¡Encuéntrala!

Una vida nueva

A diferencia de las versiones de la línea principal de **The Sims**, aquí tendremos una historia un poco más elaborada; en ella representaremos a un joven que se acaba de mudar a un reino, por lo que todo es nuevo para él, los amigos, las diversiones y el trabajo. Debe habituarse a su nuevo modo de vivir, lo cual no será tan complicado ya que desde el principio tendrás el apoyo del rey del lugar, quien verá por que no te falte nada durante los primeros días.

Todo parece perfecto, pero como suele suceder en estos caso los problemas no tardan en llegar. Resulta que por cuestiones extrañas el reino está perdiendo su brillo y color (literalmente), por lo que el Rey recurre a ti para que soluciones el dilema que se vive. Esta es la historia que vivirás en ambos juegos, que a pesar de ser lineal, tiene bastantes elementos para mantenerte entretenido, ya que además de cumplir los objetivos primarios, tendrás la posibilidad de pasear por el pueblo.



La vida en el reino es bastante divertida, puedes jugar en alguna Arcadia con tus amigos o hasta disfrazarte para pasar un buen rato, todo depende de ti. Las actividades son variadas, así que no tendrás tiempo para aburrirte.

Un cambio de imagen nunca está de más

Antes de entrar en detalles jugables y opciones, hablemos un poco de tu personaje; no se tratará el clásico héroe predeterminado, vas a poder modificarlo a tu gusto. La ropa, el calzado, su aspecto, todo lo podrás editar hasta que quede listo para su jornada. Cabe mencionar que dependiendo de la consola, las herramientas van a variar un poco, por ejemplo, en el Nintendo DS usarás el *stylus* para seleccionar los colores y objetos a editar, mientras que en el Wii, con el puntero del Wiimote podrás incluso girar tus modelos para revisar cada detalle.

Regresando a lo que es tu objetivo en el juego (devolver la felicidad a los habitantes), lo que debes hacer es romper con la monotonía, hacerles ver que la ciudad tiene muchas cosas que ofrecerles, pero para ello debes decorarla, pintarla, cambiar algunas cosas de lugar, así todos la comenzarán a mirar de forma distinta. Un aspecto que no debes olvidar; es el platicar con tus vecinos ellos te van a dar consejos para que cumplas con tu propósito, algunas veces no de manera directa, pero siempre podrás contar con una pista que te solucione la vida, así que nunca te des por vencido, investiga muy bien.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Redwood Shores**
Categoría: **Simulación**

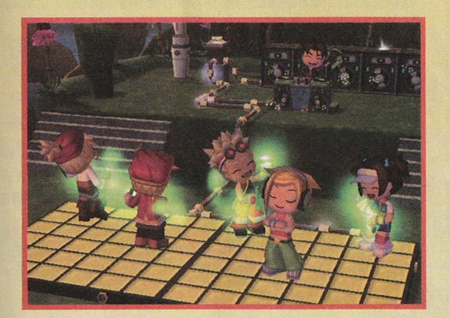


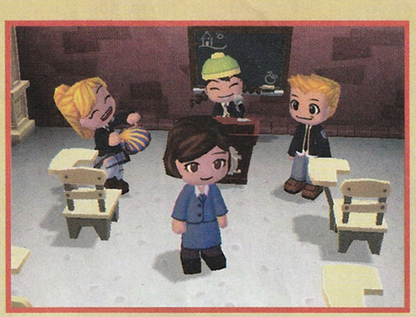


Los viajes aclaran la mente

En ocasiones los retos que vas a tener que completar no se encuentran necesariamente en donde radicas, por lo que deberás visitar reinos vecinos, cada uno ambientado en un tema en particular, situación por la que debes estar muy atento, no sólo para ver qué puedes emplear en tu pueblo, sino también por que entre sus atracciones puedes obtener objetos valiosos para tu uso personal o para ayudar a tus compañeros.

Gráficamente mantienen un estilo similar, los personajes son demasiado parecidos a los Mii, lo que los vuelve agradables a la vista. En Wii todas las opciones las tendrás disponibles en pantalla, haciendo fácil su elección, sobre todo porque al entrar a lugares como tiendas, la perspectiva cambia para ofrecerte una mejor visión de las opciones y del lugar.





La versión de Nintendo DS tiene una interfaz distinta. En la pantalla táctil veremos todos los escenarios y personajes, mientras que en la superior vamos a contar con un mapa muy completo, el cual nos indicará la ubicación de cada una de las casas de los habitantes así como algunos otros señalamientos que nos ayudarán a no perdernos, muy útil sobre todo cuando llegas a un lugar nuevo.

Una gran ciudad necesita un gran rey...

De los últimos años no tenemos dudas, es el mejor juego basado en el concepto de simulación de **The Sims.** Gracias a las características de las consolas es bastante accesible, no tienes que perderte en menús confusos, con sólo tocar o apuntar podrás cambiar o reemplazar lo que se te antoje, además de que los personajes tienen bastante carisma, logrando que te identifiques de inmediato con ellos. No será el juego del año, pero **MySims Kingdom** es una propuesta interesante.



Adentrándonos en la simulación

* **MySims**, como ya lo hemos mencionado, está basado en la idea del juego **The Sims**, que se volviera famoso hace casi una década (año 2000), al aparecer para computadora y algunas consolas caseras como lo fue Nintendo GameCube.

* El creador del concepto de **The Sims** fue Will Wright, el mismo que a recientes fechas desarrolló el título de **Spore** para PC y Nintendo DS.

* El primer juego de **MySims** salió a la venta en septiembre de 2007, ofreciendo una alternativa distinta al género de simulación.

Los expertos comentan...



Master

La serie principal **The Sims** nunca ha sido de mi agrado, ya que pareciera que somos espectadores más que jugadores, pero **MySims** ha logrado crear un ambiente distinto, en el que la interacción es lo que predomina, deberemos estar al pendiente de todo lo que ocurra para lograr completar los objetivos que nos pidan, además de que las opciones de diseño que han integrado tanto al *stylus* como al Wiimote son de lo mejor que se haya visto, incluso sobrepasan a lo visto en PC para el concepto original. pasan seguido.



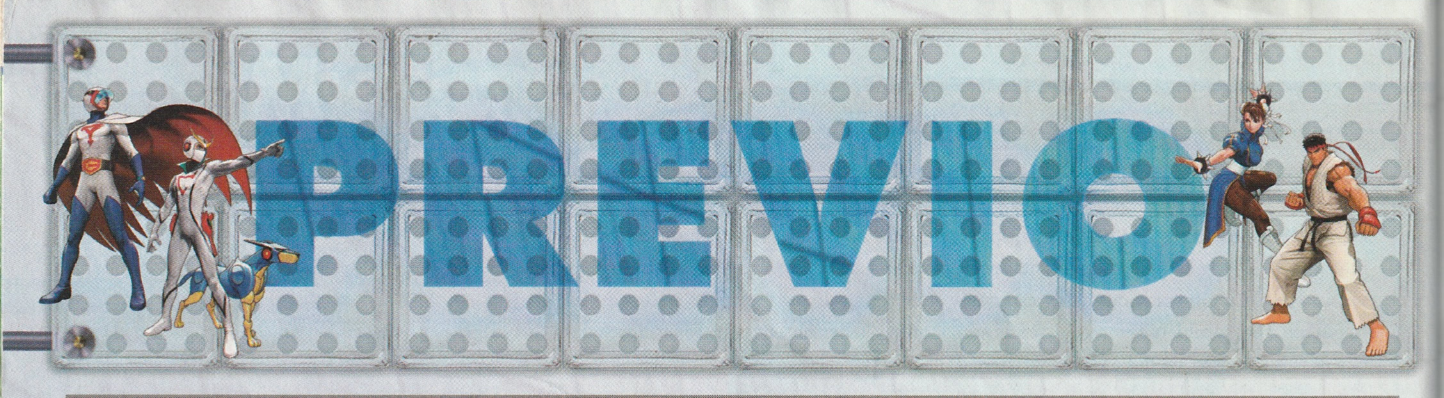
Crow

Tal como lo vimos en **MySims**, este juego se trata de un nuevo personaje que llega a un poblado para apoyar en las acciones cotidianas, sin embargo, en esta ocasión no será un lugar cualquiera, se trata de un reino y por ello tus actividades serán más demandantes y variadas. El pequeño inconveniente es que Electronic Arts no cambió en absoluto la fórmula y sigue siendo igual en muchos aspectos por lo que no representa reto alguno para aquellos que ya jugaron el primer **MySims**.

Panteón

¡Un juego más de la exitosa serie **The Sims** por fin llega a nuestras manos! No es sólo que sea exactamente igual al anterior, sino que supieron ocultarlo con detalles ínfimos para que se vea como un juego totalmente nuevo. No cabe duda que es de aplaudirse la manera como han sabido sobreexplotar la serie a más no poder para que sigamos gastando nuestro dinero una y otra vez de manera enajenada. Recuerda no divertirte demasiado, pues podemos apostar a que pronto veremos otra versión igualita, pero esta vez con mascotas o en otra ciudad o isla desierta; ¡las posibilidades son infinitas!





Tatsunoko VS Capcom

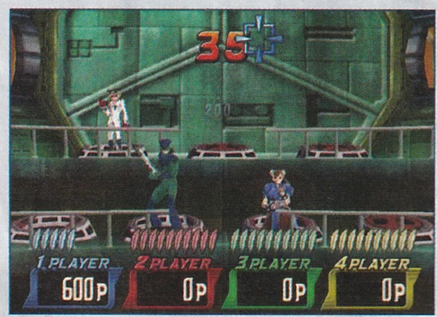
Capcom



Con el paso de los años, nos hemos acostumbrado a que Capcom nos presente títulos bastante sorpresivos, como es el caso de su más reciente crossover, que de momento sólo está a la venta en Japón, nos referimos a **Tatsunoko vs Capcom**. Cuando comenzaron a revelarse fotos de este juego, se pensó que saldría para Arcadias, pero poco después se dijo que sería exclusivo para el sistema de Nintendo de siguiente generación, el Wii, lo que creemos se hace para compensar un poco la incertidumbre que existe respecto al lanzamiento de la cuarta entrega de **Street Fighter**, pero bueno, ese ya es otro tema, mejor veamos lo que ofrece este duelo de superhéroes.



Los personajes tienen movimientos para hacer frente a cualquier tipo de ataque, sólo debes tener ritmo.



Los minijuegos no podían quedar olvidados, vamos a contar con varios tipos, entre ellos este de disparos.

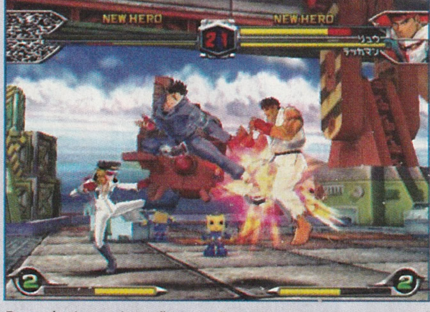
¿Capcom contra quién?

Seguro que el nombre de **Tatsunoko** no te es para nada familiar, pero se trata de una de las compañías de anime más importantes en Japón, tiene los derechos de grandes series como **Evangelion** o **Science Ninja Team**, por lo que sus movimientos especiales quedan perfectos para un juego de pelea, por lo que Capcom no se lo pensó mucho para desarrollar un crossover con sus personajes al estilo de **Marvel vs Capcom**.

Entre los peleadores de **Tatsunoko** tenemos a **Ken the Eagle**, **Tekkaman**, **Doronjo** o **Karas**, mientras que del lado de Capcom, encontramos a **Ryu**, **Chun-Li**, **Batsu**, **Morrigan**, **Roll** o **Alex** entre muchos otros. Lo interesante de tener una plantilla tan poblada, es que podrás elegir a dos personajes para tus encuentros, pero a diferencia de juegos como **The King of Fighters**, no pelearán de forma separada, incluso podrás pedir la asistencia de tu reserva durante los combates, lo que te permitirá crear combos más largos o espectaculares. Como adelanto de los personajes secretos, te podemos mencionar que ya es un hecho que hará su aparición **Viewtiful Joe**, del juego del mismo nombre, por lo que ya te puedes ir imaginando cómo serán sus movimientos especiales. Esperamos que pronto se unan más guerreros a este gran choque de titanes.



Los escenarios están muy bien diseñados, todos con gran colorido y en tercera dimensión.



Después de muchos años, por fin podremos controlar a **Batsu** en una consola de Nintendo.

Como estar en una Arcadia

Para beneplácito de los jugadores tradicionales, se puede disfrutar con control de Nintendo Game Cube o Clásico, permitiendo así un mejor manejo sobre los personajes. El ritmo de los encuentros es frenético, no puedes parar un solo segundo, pues estarás perdido; aunque puedes realizar combos clásicos de un **Street Fighter**, se han hecho algunos cambios para que con un botón puedas conectar más de un golpe en cadena, volviéndolo menos complicado y mucho más divertido de jugar.

Al ser un juego enfocado a Wii, los desarrolladores han querido ofrecer algo más que sólo las peleas, por lo que se han integrado algunos minijuegos para que te diviertas con tus amigos; en algunos de ellos deberás poner a prueba la fuerza de los movimientos especiales destruyendo varios objetos, parecido a las pruebas del primer **Art of Fighting**; pero el que ha llamado más la atención es una especie de galería de tiro donde se usa el Wiimote para golpear varias figuras de los personajes del juego.

Tatsunoko vs Capcom se convertirá en un clásico del género, es un título dinámico, divertido y sencillo de comprender; lo único malo es que no se sabe si saldrá en América a la venta debido a los problemas que pueden representar las licencias; sin embargo, existe una pequeña posibilidad por lo que te mantendremos informado de todo lo que nos enteremos.



Dead Rising: Chop Till You Drop

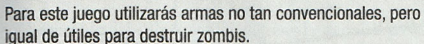
Capcom



Los muertos caminan

Nuevamente la temática de los zombis vuelve a estar en el centro de la atracción –por parte de Capcom- para los aficionados a los videojuegos, pero no se trata de **Resident Evil**, sino de una franquicia que es novedad para Nintendo, puesto que anteriormente sólo la podíamos ver en la consola de Microsoft. Sin embargo, durante el E3 se confirmó que **Dead Rasing Chop Till You Drop** sería adaptado a Wii, manteniendo el ambiente gráfico de gran nivel, así como las características fundamentales que hicieron al original todo un éxito hace un par de años y lo mejor de todo, lo tendremos listo para estas fechas, así que prepárate, porque los muertos volverán a caminar en el Wii.




Para este juego utilizarás armas no tan convencionales, pero igual de útiles para destruir zombis.



Dead Rising ofrece diferentes personajes para combatir al peligro.

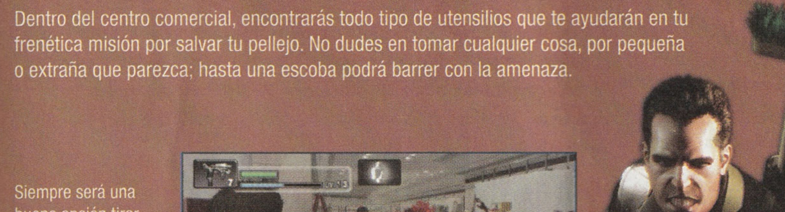
Dead Rising: Chop Till You Drop continúa la terrorífica historia de **Frank West**, un periodista *freelance* apasionado por su trabajo que busca una de esas primicias únicas en la vida. Mientras persigue ese jugoso hueso, él se transporta a un lugar de nombre Wilamette, dándose cuenta que el supuesto pacífico lugar, ¡está siendo invadido por zombis! **Frank** escapa hacia un centro comercial, pensando que sería un lugar para estar a salvo, pero resultó todo menos eso. El intrépido periodista realmente necesita luchar para sobrevivir a las múltiples manadas de no-muertos, claro, con dispararles con el flash o amenazarlos con que saldrán en la portada de un tabloide no se detendrán, así que necesitarás armas... muchas armas... ¿dónde conseguirlas? ¡Estás en un centro comercial! Quizá no tengan todo lo que necesites, pero seguro en todas esas tiendas encontrarás algo para patearle el trasero a los invasores.



En tu búsqueda por objetos en las tiendas, nunca faltará que te encuentres un traje de héroe de videojuegos.

Retomando la esencia de Resident Evil 4

Jugar **RE4** en GameCube fue una experiencia única, incluso podíamos decir que el *gameplay* y gráficos eran de lo mejor visto, pero cuando se llevó al Wii, el Nunchuk y Wiimote le dieron otra sensación de juego, así como un nuevo enfoque al utilizar la WiiZapper, generando una experiencia interactiva mucho más intensa e intuitiva para quienes lo jugamos. Ahora, no visitarás los rincones sombríos de una aldea española, sino que estarás en pleno centro comercial de una pequeña ciudad apartada del mundo y, por supuesto, que de alguna manera se llenó de zombis. Allí inicia tu odisea, luchando por sobrevivir entre los artículos de oferta y las tiendas de curiosidades.



Dentro del centro comercial, encontrarás todo tipo de utensilios que te ayudarán en tu frenética misión por salvar tu pellejo. No dudes en tomar cualquier cosa, por pequeña o extraña que parezca; hasta una escoba podrá barrer con la amenaza.



Siempre será una buena opción tirar duro y a la cabeza; aunque ya no piensan les dejarás un vacío inolvidable.



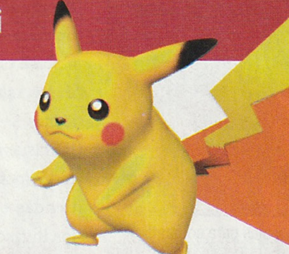
Habrá sujetos tirados en el suelo y sólo tendrás dos opciones: RCP o rezar para que no se contaminen.

Nunca es tarde para practicar béisbol, pero si no consigues pelotas ordinarias, la cabeza de un zombi te dará un jonrón seguro.

Si por alguna razón tus energías bajan, o tu estómago empieza a hacer ruidos extraños, ¡no hay problema! Date una vuelta por los restaurantes o por la comida rápida y dale gusto a tu paladar; así, con el estómago lleno, soportarás otras corretizas y tendrás más energía para jugar béisbol con la cabeza de los mutados. El juego se divide en una serie de casos individuales, mismos que **Frank** debe completar para obtener información vital que le ayude a organizar el rompecabezas de secretos que está detrás de esta terrible epidemia. Además de los casos, te enfrentarás al dilema de decidir la prioridad de rescate de los residentes de Wilamette, quienes al igual que tú, no encontraron otro lugar más glamoroso para esconderse que el centro comercial.

Nada mejor para iniciar el año que un buen reto para nuestras habilidades como videojugadores, ¿no es así? Pues bien, en esta ocasión les traemos unos bastante interesantes que nos han hecho llegar, seguro que les van a sorprender bastante, así que sin más, comencemos con la sección.

Super Smash Bros. Brawl
Wii



Sin duda de los favoritos de todos nosotros, en este juego hemos visto romperse varias marcas, como las que te mostraremos enseguida, que como ya es costumbre, pertenecen al modo **Endless Brawl**.

Jugador	Personaje	Cantidad	Origen
Deap	Olimar	209	México, D.F.
Enrique Urquídez	Wolf	325	Mexicali, B.C.
Julio Muñoz	Meta Knight	370	El Salvador
ERVMX	Pikachu	472	San Luis
ERVMX	Toon Link	255	San Luis
ERVMX	Wario	250	San Luis
Miguel Rojas	Ike	280	México, D.F.
Montserrat Arias	Peach	275	Guadalajara, Jal.

Como puedes ver, los récords cada vez se mejoran más, y por si fuera poco, nuestro amigo Enrique Urquídez de Mexicali, Baja California; no se conformó con colocar a tres personajes con una buena marca; además de eso, nos ha mostrado de lo que es capaz en los primeros 21 eventos del juego que enseguida te mostramos.

Evento	Marca
1	0'15"28
2	5 KO's
3	0'10"38
4	0'19"26
5	1'25"70
6	5 KO's
7	1'08"91
8	0'21"13
9	0'34"23
10	1'25"01

Evento	Marca
11	0'15"16
12	0'02"06
13	0'02"06
14	0'40"40
15	0'02"25
16	0'18"78
17	2 KO's
18	0'05"11
19	0'37"15
20	1'22"10
21	0'26"95

Vas a tener que practicar mucho si es que quieres mejorar estas marcas, ya que Enrique ha prometido enviar el resto de eventos, pero por el momento, tienes buen tiempo.

Super Mario 64 DS
Nintendo DS

Si **Smash Bros.** es todo un asiduo de la sección, **Super Mario 64 DS** no es la excepción, ahora te mostramos las marcas de Eduardo Antonio Fuensolida de San Fernando, en Chile, las cuales dejan ver lo duro que trabajó para obtenerlas.

En el primer minijuego de **Wario** (Bombas), logró 137,900 puntos, en el segundo (Nieve) consiguió 13"06, mientras que en el tercero (Monedas), su marca fue de **16,900** puntos. La última, que nos mandó en los juegos de **Wario** fue para el sexto (Piranhas), ahí su puntuación fue de **78,800**.

Con **Mario** también obtuvo buenas cifras, en el segundo del plomero (Shy Guy) logró **93** saltos; en el tercero (Separar bombas), hizo **330** puntos,;en el cuarto (trampolines) **199** saltos; en el quinto (Tiro al blanco) logró **2,400** puntos; en los saltos del sexto dejó su marca en **407**; mientras que para el octavo (caparazones) y el noveno (aros), consiguió **71,970** y **56,700** puntos respectivamente.

Guitar Hero World Tour
Wii

Desde su salida se ha convertido en todo un fenómeno, por lo que ya con todo ese tiempo de práctica, te invitamos a que nos mandes tus mejores récords para cada una de las canciones, incluso las que puedes descargar. Tú eliges si lo haces con tu banda completa o por instrumento.

NUEVO RETO



Bien, esto ha sido todo por este mes, en el que se puede notar que aprovecharon muy bien sus vacaciones; esperamos que pronto nos vuelvan a dejar impresionados con sus logros. Te recordamos que para hacer válido tu reto, debes incluir una fotografía o video donde se aprecie perfectamente lo que describes en tu carta.



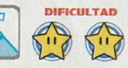
STAR WARS THE CLONE WARS

La franquicia creada por George Lucas sigue sin detenerse, cada vez aparecen nuevas opciones para que los fans disfrutemos de las guerras de ficción más espectaculares . Durante las recientes películas vimos cómo Jango Fett fue clonado para apoyar a los Jedi en soldados de alto rendimiento y cómo se ha incrementado el poder de las guerras clónicas durante **Episodio II** y **III**; ahora controlarás a los dos Generales Jedi más fuertes, **Obi-Wan** y **Anakin Skywalker** en esta aventura exclusiva para Nintendo.

















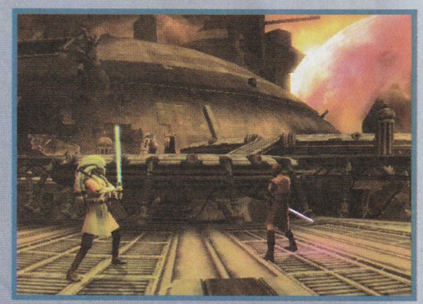


La guerra de los clones está empezando

En una galaxia muy, muy lejana

Tanto para el Wii como para el Nintendo DS, vivirás la emoción de una de las partes de mayor acción en la saga de **Star Wars.** La intención de LucasArts es darle continuidad a lo visto durante la película y continuar con la serie animada, conservando el estilo gráfico de animación tridimensional (por primera vez en la historia de **Star Wars**) que tan bien les quedó, por supuesto, las voces y sonidos son idénticos. En esta nueva historia, verás a diferentes personajes y reconocerás a viejos y clásicos héroes en sus misiones más peligrosas, de hecho, si viste la película, sabrás que **Asoka Tano**, la padawan de **Anakin** será parte importante en el desarrollo de la historia, prometiendo una trama épica que expandirá tus conocimientos sobre la saga de **Star Wars**.





Pelea en los duelos más memorables de la película y serie animada de **Star Wars: The Clone Wars** y utiliza tu Wiimote como un sable de luz, experimentando por primera vez en videojuego el realismo del combate Jedi.




Compañía: **LucasArts**
Desarrollador: **Krome Studios**
Categoría: **Acción**



Clone Wars: Lightsaber Duels

En el caso del Wii, desde el inicio era algo obligado que usaran el Wiimote como sable láser y supongo que la gente de Lucas Arts también tuvo la misma inspiración, pues unos años más tarde, nos muestran como exclusiva la nueva faceta de **Star Wars**, con **Clone Wars: Lightsaber Duels** que te mantendrá inmerso en el ambiente, locaciones, personajes y duelos épicos que podrás observar en la serie animada de televisión. Lógicamente se trata de un juego pensado y diseñado desde el inicio para Wii, por lo que tendrás la confianza de que todas las opciones y capacidades fueron tomadas en cuenta para obtener una mejor experiencia de juego, de hecho, **Lightsaber Duels** muestra un sistema de control intuitivo que te hará sentir que en realidad estás portando una espada láser en tus manos y no un control de videojuego, así dominarás el arma distintiva de los Jedi como todo un experto en combate.



Uno de los combates con espadas láser legendarios que seguramente viste en el tercer episodio. **Obi-Wan Kenobi** luchando cara a cara en contra del temible **General Grievous** será una de tantas peleas que podrás llevar a cabo en este excelente título para Wii y que también podrá verse en modo de aventura en el NDS.



Utilizar los sables láser nunca había sido tan fácil, con esta modalidad dejarás a un lado lo simple que resulta presionar botones y tomarás la acción en tus manos, liberando los movimientos que dejarían boquiabierto a **Yoda**; el sistema de control es muy sencillo, resultando en una excelente oportunidad que disfrutarán tanto los jugadores casuales como los verdaderos fans de la saga.

¡Prepárate para pelear!

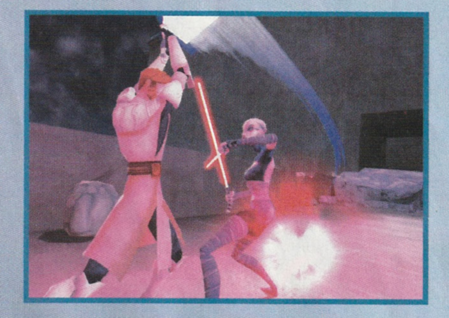
Lightsaber Duels se enfoca al estilo de peleas con base en las espadas láser, es decir, no está enfocado a la aventura al cien por ciento, aunque sí sigues una línea de historia que te describirá las misiones y objetivos para enfrentar al **Conde Dooku** y, por supuesto, al terrible **General Grievous**, quien gusta de aniquilar a sus rivales y conservar sus espadas como trofeos personales. No se trata del primer juego de peleas de **Star Wars**, pero sí del pionero en utilizar tus manos y controles con mayor realismo. Obviamente, existen los combos que harás manualmente para generar más daño en el rival, estos lucen espectaculares y más aún cuando tú eres quien los hace dentro y fuera de la pantalla; además, el uso de la fuerza te será útil para armar tus estrategias o quitarte al oponente de encima. La ráfaga de ataques será tan consecutiva e intensa que necesitarás pensar rápido para evitar las embestidas del enemigo.





Enfrenta a tus amigos con cualquiera de los personajes de **Star Wars**, ya sea en el lado oscuro con **Asajj Ventress** o el **General Grievous** o de la resistencia poniéndote el traje de **Obi-Wan**, **Anakin Skywalker** o **Asoka Tano**.

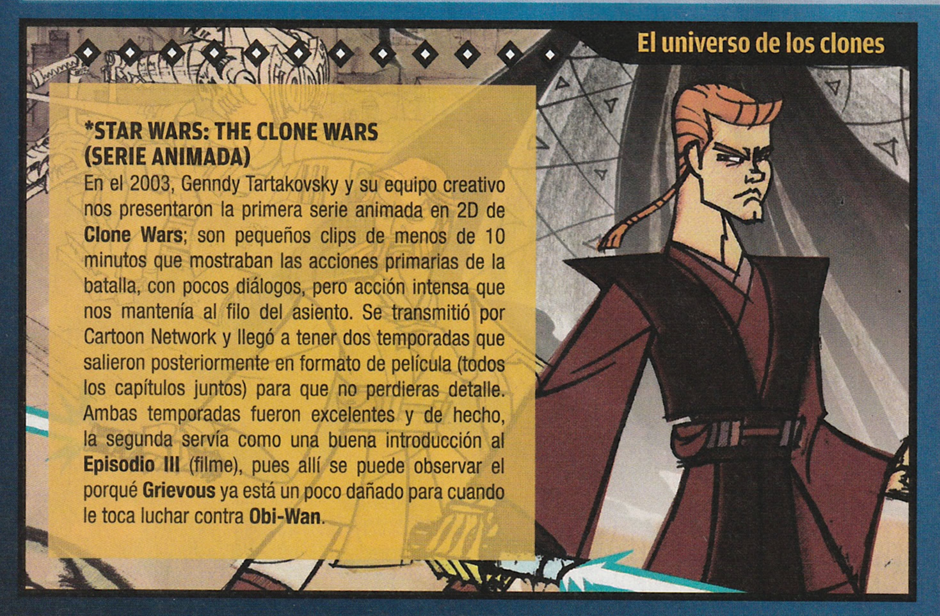
Los escenarios no son tradicionales cuadros limitados tipo *ring*, pues como debes imaginar, un Jedi necesita espacio para hacer todas las acrobacias posibles, así como para mandar a su enemigo a volar con la fuerza. Cada locación se basa en episodios de la serie, pero eso sí, su extensión, sin llegar a ser libre, es bastante amplia e interactiva, es decir, muchos de los elementos dentro del escenario tienen valores propios, por lo que podrás sentirte inmerso en un sitio donde todo puede beneficiar o afectarte en la pelea, ya sea que derribes escombros y los arrojes al rival o lo levantes y empujes hacia un campo electrificado.





Sablazo final

Podemos decir, sin problemas, que LucasArts acertó con este juego, el *gameplay* se siente ágil y, a pesar de que son tantos elementos en el juego –y tan cambiantes-, no pierde *framerate*, lo que permite que el juego se siga desarrollando tan fluido como debe. Si tenías dudas sobre la musicalización, ésta se conserva en el estilo principal de la serie, sonidos ambientales y temas de orquesta que son acompañados de choques de láser y gritos propios del combate. La parte que quizá nos decepcionó un poco es la cantidad de personajes, pues solamente tendrás una decena, de los cuales tres serán escondidos, así que gran variedad no hay y aunque estamos seguros que el *gameplay* compensa muchos aspectos, sí nos hubiera gustado tener más selección de combatientes.



El universo de los clones

***STAR WARS: THE CLONE WARS (SERIE ANIMADA)**

En el 2003, Genndy Tartakovsky y su equipo creativo nos presentaron la primera serie animada en 2D de **Clone Wars**; son pequeños clips de menos de 10 minutos que mostraban las acciones primarias de la batalla, con pocos diálogos, pero acción intensa que nos mantenía al filo del asiento. Se transmitió por Cartoon Network y llegó a tener dos temporadas que salieron posteriormente en formato de película (todos los capítulos juntos) para que no perdieras detalle. Ambas temporadas fueron excelentes y de hecho, la segunda servía como una buena introducción al **Episodio III** (filme), pues allí se puede observar el porqué **Grievous** ya está un poco dañado para cuando le toca luchar contra **Obi-Wan**.

Los expertos comentan...

Master

Los juegos basados en **Star Wars** rara vez son malos, por lo regular ofrecen un buen nivel en todos sus departamentos, y **Clone Wars** para Wii no es la excepción. Para empezar tenemos un buen número de personajes a elegir, cada uno con diferentes habilidades, que se acoplan muy bien a los movimientos del Wiimote y Nunchuk, dando realmente la sensación de que usas el sable láser o la fuerza; seguro que los fans lo van a adorar, y si no eres muy apegado al concepto, aun así te gustará debido a su gran dinámica en los combates, que es idéntica a la que se puede apreciar tanto en la película como en la serie de animación de este gran universo.



Crow

Era lógico, el control del Wii está ni mandado a hacer para un juego de **Star Wars**. En **Lightsaber Duels** disfrutarás de un intenso título de peleas en enormes escenarios, con pocos personajes, pero un sistema de juego poco convencional que te traerá grandes momentos con tus cuates. El pero que le pongo es que no le incluyeron una opción online, así como minijuegos o actividades adicionales que incrementarán el *replay value*. En el caso del DS, es totalmente de aventuras, con múltiples misiones que necesitarán de tu habilidad con el *Stylus*. En sí, ambos son un complemento perfecto para los fans de la serie, pero claro, tienen sus pequeños detalles que no los elevan a un mejor nivel.

Panteón

Por fin de por fines, ha llegado algo que los fans de **Star Wars** hemos esperado desde siempre: poder jugar un duelo de Lightsabers en un videojuego; claro que antes se había podido, inclusive desde el Atari 2600, pero jamás como ahora. Para ser sinceros, muchos tuvimos esa idea desde que se dio a conocer por primera vez el Remote del Wii, pero, apenas con la salida de la película **Clone Wars** podemos ver esto como una realidad. Si eres un fan de **Star Wars** (claro que no al grado enfermizo de creer que la fuerza es real), no te lo puedes perder.

GALERÍA

Estamos de regreso en una de las secciones más queridas de Club Nintendo, la Galería, lugar en donde podrás expresar tu gusto por los videojuegos, pero usando tus mejores trazos. Para esta edición, nos llegaron bastantes dibujos, todos muy competentes y, además, con variedad de personajes y situaciones originales, así que no se diga más y empezamos presentándote este listado de artes en sobre; recuerda que si no ves publicado tu dibujo, es seguro que lo encuentres próximamente. ¡Comencemos!

ARTE DEL MES

David Andrés Espadas, Mérida, Yucatán
Desde las cálidas tierras de Mérida, Yucatán, les presentamos este gran dibujo que nos entregaron durante la pasada edición de Senka. Nos agradó muchísimo que reuniera a todos los personajes de **Super Smash Bros. Brawl** en una pose totalmente original, pues en general nos llegan bastantes basadas en imágenes o arte de Nintendo. ¡Bien ganado este primer lugar!



Brayan Luna Ávila, Durango, Durango

Daniel López Lerios,
Mérida, Yucatán



Valentina Maldonado,
Santiago, Chile



Claudia Arce,
Xalisco, Nayarit



Ramsés José Beucosme,
República Dominicana



Miguel Omar Flores Mendoza,
Comayagüela, Honduras



¿Quieres ver tus obras de arte publicadas en este espacio? No lo pienses más y envía tus mejores trazos a nuestras oficinas; nosotros los checaremos y los mejores serán parte de la Galería. Toma en cuenta que podrás enviar tus dibujos en sobre como se hacía tradicionalmente o también hazlo en cartulina, hoja blanca, o como tú quieras, para que no tengas pretextos y te sea más cómodo participar. Te invitamos a que elijas situaciones creativas que involucren a los personajes de Nintendo.

NINTENDO TOUR

Luego de la visita del Nintendo Tour en Monterrey, nuestros próximos destinos eran Guadalajara y el Distrito Federal, así que nos preparamos para conocer a los fans y ver qué tan bien se la pasaban en esta excelente idea de Nintendo.

El 8 de noviembre estuvimos presentes en Zapopan, Jalisco y vaya que tuvo una respuesta increíble, miles de fans reunidos en un mismo lugar para disfurtar de lo último de Nintendo y los populares torneos, además del *cosplay*, que estuvo de lujo.



Fotos: Toño R.

Así lucía el lugar la noche previa al evento.



La cita fue en el centro de espectáculos Teatro Cabaret, a donde, todos los fans llegaron desde temprano, ansiosos de disfrutar del primer evento oficial de Nintendo que se presentaría en Guadalajara. En la foto de la izquierda están las tres chicas que ganaron el *cosplay*, ¿qué tal sus trajes?







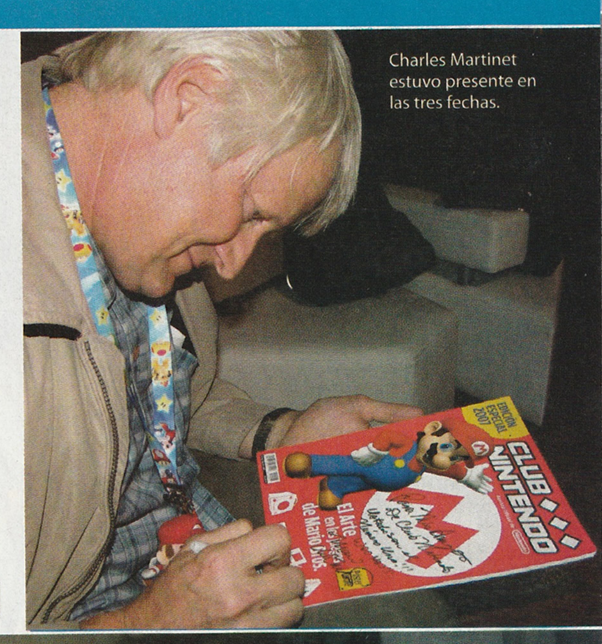
La gente que se inscribió en los torneos con antelación llegó para obtener su lugar.



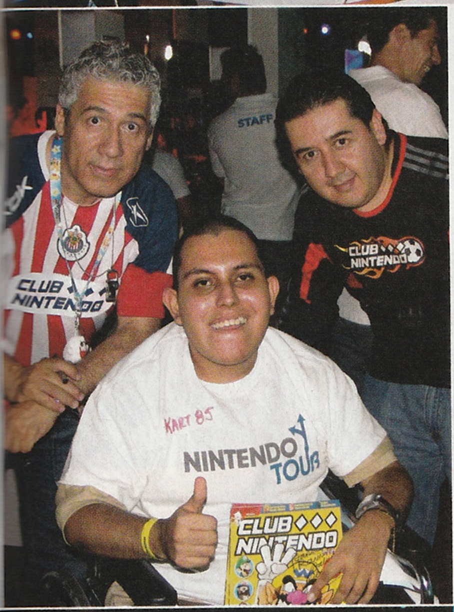


Mientras algunos competían en los torneos de **Guitar Hero, Mario Kart** y **Super Smash Bros.**, tenías la opción de probar lo más reciente de Nintendo DS en estos módulos especiales. A tu derecha, Charles Martinet firmando una revista Club Nintendo con el personaje a quien le presta su voz: el plomero **Mario Bros**.





Charles Martinet estuvo presente en las tres fechas.



Pepe y Toño nuevamente fueron jueces para el concurso de *cosplay*; en esta ocasión vimos una gran variedad de personajes, pero sin duda fue la chica vestida de **Midna** quien se llevó las palmas de todos los asistentes al evento. Aquí, aparte del reconocimiento de los fans por su trabajo y dedicación, se llevaron una buena dotación de premios para que sigan disfrutando de los excelentes títulos para Nintendo.





En el booth de Club Nintendo, estuvimos Toño Rodríguez, Pepe Sierra y Hugo Hernández, compartiendo buenos momentos de plática con los fans y firmando autógrafos. Además, por segunda ocasión llevamos una colección de consolas portátiles que eran la sensación, pues luego de que cruzabas por el túnel del tiempo, era increíble ver físicamente algunos de los preciados tesoros de Nintendo. Uno de los que más causó sensación, fue el Virtual Boy, pues muchos pensaban que se trataba de la próxima consola, pero por desgracia, fue tan efímera su presencia que no muchos lo recuerdan. No obstante, tiene por lo menos una decena de títulos de los cuales varios son dignos de jugar. Esperemos pronto regresar a esta ciudad, para seguir conviviendo con los fans y mostrar nuevos juegos o consolas de esta marca que tanto nos divierte.





Las chicas del staff siempre estuvieron dispuestas a mostrar el modo de juego de Wii Fit.

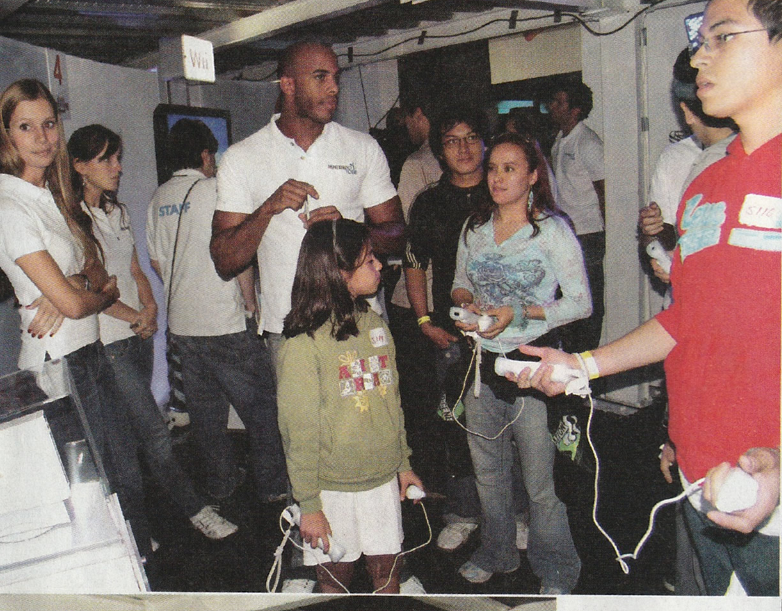
GUADALAJARA

Nuestra tercera parada en el Nintendo Tour era la ciudad de México y para no quedarse atrás, una enorme fila de personas ya estaba lista desde muy temprano, esperando a que se abriera la puerta hacia este gran evento, que se llevó a cabo dentro del salón Vive Cuervo el pasado 15 de noviembre.

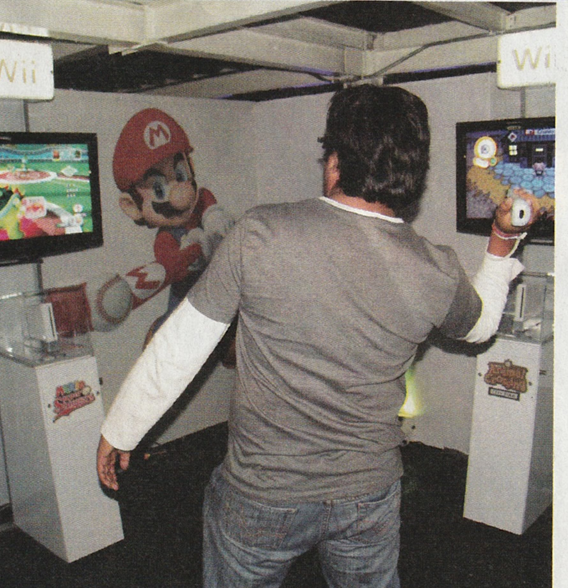
A diferencia de otros eventos, en el Nintendo Tour hubo muchos aciertos que encantaron a los fans, por ejemplo, las largas filas para jugar los títulos más recientes no existían, aquí bastaba con que esperaras unos minutos para que tuvieras el control en tus manos y disfrutaras de los estrenos de Nintendo o, si lo preferías, subirte al escenario para rockear con tus cuates con **Guitar Hero World Tour.** Los registros para los torneos se completaron y empezó la serie de batallas y competencias de donde saldrían los tres mejores jugadores del DF. Sin embargo, también podías demostrar tu talento en otros concursos de puntuaciones altas que se llevaban a cabo en múltiples zonas.



Los torneos de **Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii** y **Guitar Hero III** también movieron a mucha gente en la ciudad de México.




Los fans de hueso colorado nunca faltan en los eventos de Nintendo en México.



Nos agradó mucho la idea de ver cómo ha ido cambiando la perspectiva de los videojuegos ante la sociedad, pues ahora notamos a más chicas que disfrutan de esta diversión electrónica y lo hacen tan bien como cualquiera de los demás videojugadores. En la foto de la derecha, vemos a dos entusiastas gozando de **Guitar Hero III: Legends of Rock.**

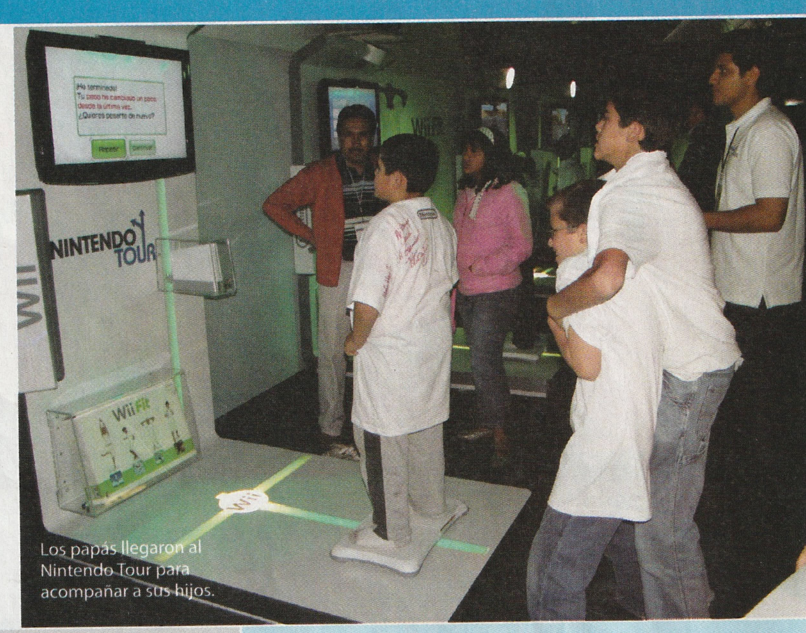






A tu derecha, un par de *cosplayers* que bien podrían preparar una puesta en escena de **Super Smash Bros.**, compitiendo con sus mejores habilidades. Ellos fueron algunos de los participantes en el concursos de *Cosplay* del DF y aunque no ganaron, les damos un reconocimiento por participar en este evento de Nintendo.





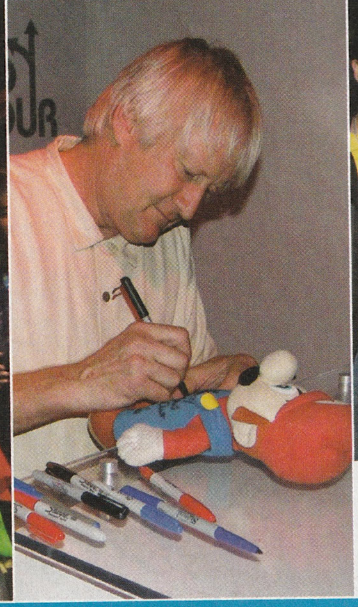
Los papás llegaron al Nintendo Tour para acompañar a sus hijos.



Bill van Zill, Charles Martinet y Mark Wentley fueron los representantes de Nintendo de América en las tres ciudades visitadas por el Tour. Una felicitación a Bill y Mark por la realización de estos eventos, la gente nos hizo saber que estaban contentos con esta iniciativa que no sólo cubrió a la capital del país.

El Nintendo Tour llegó a su última parada, consiguiendo una respuesta impresionante por parte de los fans. Todos nosotros estamos cruzando los dedos para que Nintendo decida regresar el próximo año, presentando más títulos para ambas consolas y con nuevas ideas que hagan del Nintendo Tour uno de los mejores eventos de juegos de video del país. Por nuestra parte, esperamos que todos los asistentes se hayan divertido, aunque por lo que vimos, estamos seguros que quedaron contentos con el evento; hasta los padres, que muchas veces están totalmente ajenos al mundo de los videojuegos, tuvieron un sitio especial con títulos que podrían ser de su interés, como **Wii Fit**, **Wii Sports**, **Wii Music**, entre otros. Allí ellos -los papás- dieron rienda suelta a su habilidad, dándose cuenta de que no se necesitan de controles complejos o historias enredadas para pasarse un buen rato. Por último, te comentamos que en el concurso de *cosplay* de la ciudad de México, un chavo disfrazado de **Skull Kid** se llevó el primer lugar, pues su traje nos dejó impresionados desde que subió al escenario; en verdad muchas felicidades a él y a todos los que participaron en este creativo concurso. ¡Hasta la próxima!







Club Nintendo agradece a todos los asistentes que formaron parte del Nintendo Tour, también extendemos la felicitación de la organiazación a Latamel. Esperamos que esto se repita para el próximo año y que más seguidores de Nintendo puedan vivir esta gran experiencia. ¡Saludos de parte de todo el staff de Club Nintendo!

MEGAMAN 9 GALERÍA



Una de las franquicias más populares de Capcom regresa para la consola de nueva generación de Nintendo, pero no creas que se irá con la tendencia de los gráficos apantalladores, pues optaron por mejor retomar el estilo clásico pixeleado para que los fans sintieran que están jugando en el NES. Aquí te presentaremos a los héroes y villanos de esta novena entrega.

Beat

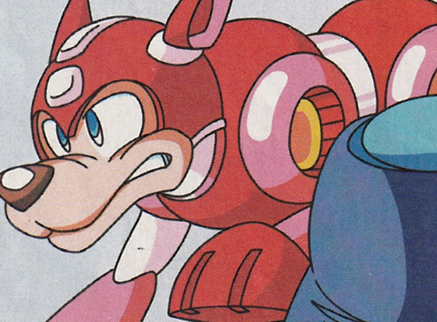
Otro de los personajes robóticos de la serie, pero este no fue diseñado por **Light**, sino por el doctor **Cossack** como regalo a Mega Man por salvar a su hija **Kalinka**. Ha aparecido desde la quinta entrega.

Mega Man

Uno de los personajes más carismáticos de la época dorada del NES y quien aún sigue causando emoción en sus fans. **Rockman**, como se le conoce en Japón, incluso llegó a tener su propio *show* de TV.







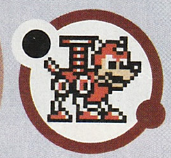
Eddie

Este personaje es otra de las creaciones del **Dr. Light** para acompañar al guerrero azul en sus intrépidas batallas. Su primera aparición fue en **Mega Man 4** y desde entonces te ayudará en todo momento.



Rush

Es el perro robótico de **Mega Man**, siempre listo para ayudarlo con sus múltiples opciones de transformación. **Rush** fue creado por los doctores **Wily** y **Light** y su primera aparición fue en **Mega Man 3**.





Tornado Man

Curioso, él fue creado para ayudar a combatir las tormentas o por lo menos a lograr que sean menos severas, pero ahora utilizará su poder para ponerte en el ojo del huracán y mandarte a volar muy lejos.



Hornet Man

Haciendo su entrada triunfal como enemigo de **Mega Man**, **Hornet Man** se estrena en la novena entrega como uno de los jefes más peligrosos. Ten mucho cuidado con su ataque, será muy doloroso.



Plug Man

Este robot sí que es corriente, o al menos a ésta se conecta. Su objetivo era checar el control de calidad en una fábrica de televisores y ocupará la fuerza eléctrica para aturdirte. Su debilidad es el Jewel Satellite.



Splash Woman

Una sirena robot que fue diseñada originalmente para rescatar a quienes sufrían accidentes marítimos; sus ataques comprenden cantos armónicos y poderosas embestidas con su Laser Trident.

Galaxy Man

Con un platillo volador en la cabeza, Este es **Galaxy Man**; y aunque se vea inofensivo, ten mucho cuidado con su ataque Black Hole Bomb, pues si te logra atrapar, podrías ser transportado a otra dimensión.

Concrete Man

Su vestimenta será difícil de traspasar si no tienes los poderes adecuados; te recomendamos utilizar el Laser Trident para romper su barrera, pero ten cuidado con su contragolpe, te dejará noqueado.

Magma Man

Por la naturaleza de su trabajo en supervisión de plantas geotérmicas, él soporta temperaturas increíbles y usará el calor y fuego para carbonizarte con su Magma Bazooka. Es débil con el Tornado Blow.



Jewel Man

A pesar de que fue diseñado para trabajar en una mina de diamantes, ahora será convertido en un enemigo más de **Mega Man**; él utilizará sus joyas como coraza para protegerse de tus ataques.

GAMEVISTAZO

Skate City Heroes

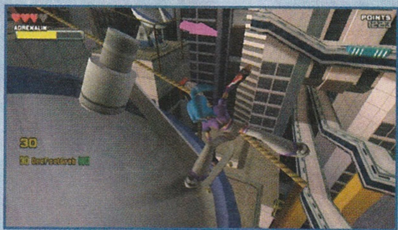
Zoo Games



¡Patina por su vida!

Hemos visto muchos juegos de deportes extremos en donde tienes que demostrar quién es el mejor para conseguir medallas y ganar competencias, pero en esta ocasión tendrás que patinar para salvar a tu mejor amigo de **Virus**, tu archirrival. Sí, lo sabemos, no es lo más original que hay de las historias para un videojuego, pero lo que importa más en **Skate City Heroes** no es su trama, sino el *gameplay* que nos presenta. Para sobrevivir dentro de este intenso juego de patinadores tendrás que controlar tu tabla entre el tráfico (el cual, al ser futurista el juego, es aéreo), tubos, obstáculos y demás elementos.

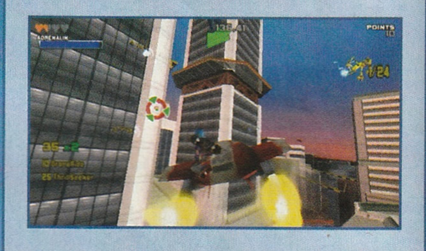




Como podrás imaginarte, hay muchos tipos de piruetas, acrobacias y movimientos para controlar a tu personaje, todo con la finalidad de poder recuperar la libertad de tu amigo y ganar algunos ítems y bonus mientras tanto. Pero no creas que solamente lo haces por tu cuate, también salvarás a la ciudad de tus enemigos, que para variar, quieren dominarlo todo.

¿Cómo se juega?

Al igual que otros títulos similares para Wii, en **Skate City Heroes** tendrás que controlar el balance de tu patineta por medio del Remote; si lo haces hacia un lado, tu personaje se inclinará para dar la vuelta; si lo giras, él también lo hará. Controlar a tu patinador no es complicado, pero sí requerirás de mucha práctica para dominar todos los movimientos que puedes ejecutar durante tu aventura en este mundo situado en el futuro no muy lejano, el cual está lleno de peligros y oponentes listos para darte una paliza.



No estás solo

Son en total seis personajes los disponibles para jugar en este título; como siempre, cada uno cuenta con sus habilidades, fortalezas, debilidades y estilos para patinar. No es tan difícil elegir el que más te convenga, sólo es cuestión de jugar con cada uno y los conocerás sin problemas. Los demás patinadores te ayudarán de vez en cuando para hacerte más fácil la vida, pues hay enemigos de distintos tipos y tamaños; por fortuna, cuentas con una decente variedad de ataques para dejarlos fuera de combate.



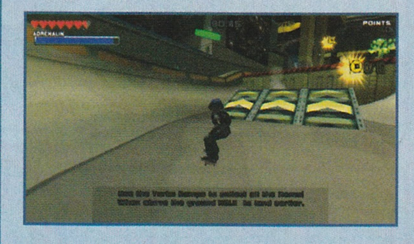




Los niveles están muy bien diseñados, con una gran cantidad de elementos para que siempre tengas la opción de hacer alguna acrobacia en el momento que quieras y así lograr una mejor marca.

¡A patinar!

Skate City Heroes no es el juego revelación de la década ni nada por el estilo, sencillamente se trata de una opción más para los videojugadores, en especial para todos aquellos que gustan del skateboarding y los deportes extremos. Nosotros podemos recomendarlo por dos razones: la primera es que además de ser divertido, tiene varios modos para cuatro jugadores simultáneos, cosa que aumenta el *Replay Value* enormemente. La segunda es que es un respiro de los ya tradicionales juegos de patinetas en donde te diviertes más provocándole accidentes a tu personaje que realmente haciendo maniobras, así que por fin se tiene una opción de calidad ante la serie de **Tony Hawk**.



Shaun White Snowboarding: Road Trip

Ubisoft

Durante el pasado E3 Nintendo dio algunas sorpresas para Wii, entre ellas el juego **Shaun White Snowboarding**, que ha sido desarrollado por Ubisoft usando varias de las ventajas que ofrece la consola de la Gran N, entre ellas la Balance Board, periférico que poco a poco demuestra que puede ser utilizado en cualquier género para mejorar la sensación de juego. El título cuenta con varias opciones interesantes para que nunca caigas en la monotonía que enseguida te comentaremos más a detalle.



Debes estar muy concentrado en los descensos, ya que habrá elementos con los que puedes chocar.



El nivel de dificultad es bastante aceptable, algunos retos te tomará horas terminarlos.

Diversión a toda velocidad

Al comienzo los descensos no van a tener grandes complicaciones y los podrás terminar prácticamente con los ojos cerrados, pero conforme avances te encontrarás con infinidad de obstáculos que van a poner a prueba tu habilidad, desde banderines hasta pequeñas montañas de nieve que deberás esquivar para llegar a la línea de meta sin problemas, aunque en ocasiones lo mejor será aprovechar estas condiciones para lograr un impulso extra y marcar una buena acrobacia.

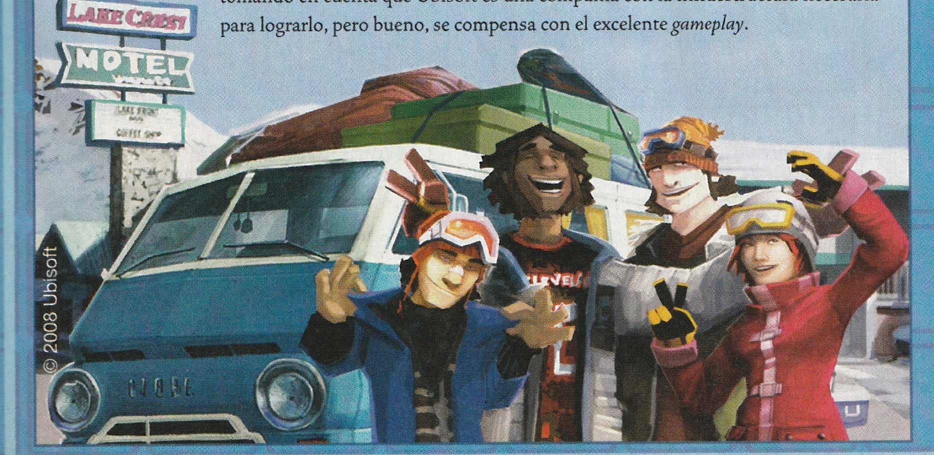


Las curvas, como siempre, van a representar un reto extra, trata de tomarlas algunos metros antes.



Visualmente es un juego muy bueno, los paisajes te dejarán asombrado en todo momento.

Shaun White Snowboarding es un buen juego, realmente adictivo en cualquiera de sus modalidades, en las que propone retos mucho más serios que los vistos en **WeSki**, que aunque divertido, con el tiempo llegaba a cansar. Su único problema es que no incluye modalidad online, algo imperdonable tomando en cuenta que Ubisoft es una compañía con la infraestructura necesaria para lograrlo, pero bueno, se compensa con el excelente *gameplay*.



El comienzo de una gran franquicia

La esencia del juego es muy sencilla, se trata de un juego al estilo de **1080 Snowboarding** para Nintendo 64, por lo cual lo único que se debe hacer es descender una montaña haciendo acrobacias. Pero aquí no vas a usar controles para dirigir el movimiento de la tabla, sino que lo harás con ayuda de la Balance Board. Con el Wiimote y Nunchuk vas a controlar la velocidad y saltos, mientras que para dar orientación a la tabla, sólo deberás inclinar tu cuerpo hacia la izquierda o derecha según te convenga.



El medio tubo es ideal para hacer piruetas difíciles, debido a que logras buena altura.

Ahora bien, no es un título que requiera la Balance Board al cien por ciento para que disfrutes del juego, ya que puedes jugar sin necesidad de este accesorio. Puedes controlar a tu personaje con tan sólo el Wiimote, tomándolo de manera vertical y girándolo hacia el lado que desees moverte; es parecido a lo que vimos en **Super Mario Galaxy** en los niveles en que debías ganar la carrera a los pingüinos. Este modo es perfecto para que te familiarices con todas las acciones que puedes realizar antes de avanzar con la Balance Board, que si bien no es nada que implique mucho esfuerzo, sí necesitas algo de práctica y paciencia para conseguir buenas acrobacias en la pista.



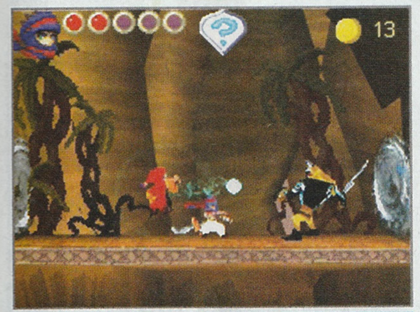
¡Empieza el año con lo mejor para Nintendo!

El 2008 ha quedado atrás y a su paso vimos un sinfín de títulos que realmente nos dejaron boquiabiertos, sobre todo en la recta final, pues no paraban de salir y salir las mejores entregas de cada franquicia; tantos, que muchas veces no podemos jugarlos o tenerlos todos, así que en las siguientes páginas te mostraremos algunas recomendaciones que no pueden faltar en tu colección o, por lo menos, que serán un perfecto arranque para el 2009. Así que no se diga más y comencemos con las recomendaciones de Club Nintendo para tu Wii y Nintendo DS.

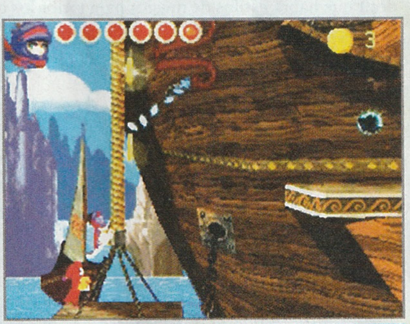
Prince of Persia: The Fallen King

El nuevo reino de Persia estará dentro de los perímetros de tu Nintendo DS, con una historia original (aunque nos hace recordar mucho a su antecesora) que te pondrá en una nueva perspectiva de juego opuesta a lo visto en **Las Arenas del Tiempo**. De hecho, el héroe principal, así como todo el entorno del juego, tendrán un estilo diferente, más caricaturezco, pero sin perder la seriedad en acción de combate, estrategias y acertijos que han caracterizado a la franquicia.

La trama describe que el Príncipe enfrenta un peligro inminente, por lo que huye a un reino desierto que, aparentemente, le ofrece refugio. Sin embargo, una extraña sustancia oscura ha tocado los rincones del lugar, envolviéndolo con una corrupción siniestra, que físicamente contamina el cielo y la tierra, así, el reino te proporcionará una aventura con nuevos retos e intrigas que se desmenuzarán conforme avances. El Príncipe buscará la solución para combatir la "corrupción" expansiva y, por supuesto, deberá utilizar sus mejores habilidades de pelea para destruir la tierra que haya sido expuesta. A su paso, conocerá a una extraña criatura parcialmente infectada que le promete la salvación, pero... ¿será que este personaje es un aliado o se trata de un verdadero lobo con piel de oveja? Con ciertas dudas, ellos tendrán que aliarse, pero su unión podría ser la única forma en la que el Príncipe encare a las fuerzas de la oscuridad y salve al reino de Persia de la corrupción de una vez por todas.



La mayor parte del juego se realiza en acción tipo lateral, como en la primera aventura.

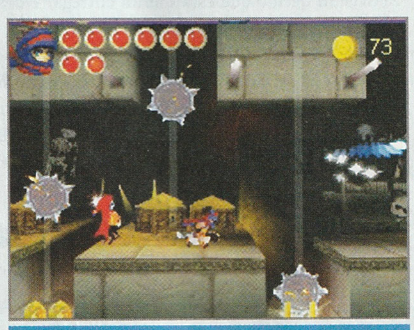


No por ser caricaturezco significa que en gráficos se vea simple. ¡Checa las sombras!

El Príncipe ahora lucirá un aspecto más juvenil, sin perder su actitud heróica



La historia tiene varios elementos que la hacen similar a **Las Arenas del Tiempo**.



Pon a prueba tu habilidad con el sable y derrota a todos los enemigos en pantalla.

Visualmente estamos ante un juego tipo animación, pero se desarrolla con personajes coloridos que nos dan la impresión de acercamiento al estilo "superdeformer" (cuerpos pequeños y cabezas ligeramente más grandes); por otro lado, el *gameplay* es completamente *sidescrolling*, como en los clásicos juegos de aventura y hace gala del uso de los controles a través del *Stylus* y la pantalla táctil. Es innegable que se conservan las características acrobáticas de la franquicia, es decir, habrá muchos momentos los cuales debes saltar de una plataforma a otra o esquivar múltiples trampas u objetos.

Prince of Persia: The Fallen King es concreto, es una opción interesante para jugadores casuales, pero que los verdaderos fans atesorarán por el cómo Ubisoft pudo conservar la esencia que reinó en las consolas caseras, implementando un sistema de control único que de primera instancia puede resultar complicado, pero luego de unos minutos, lo sentirás tan amigable que realizarás movimientos espectaculares sin esfuerzo. Gráficamente nos dejó satisfechos al ver la recreación de escenarios con tanto detalle. En cuanto al sonido, éste resultó ser un buen acompañamiento, un tanto repetitivo pero es sutil, así que no te incomodará en lo absoluto.



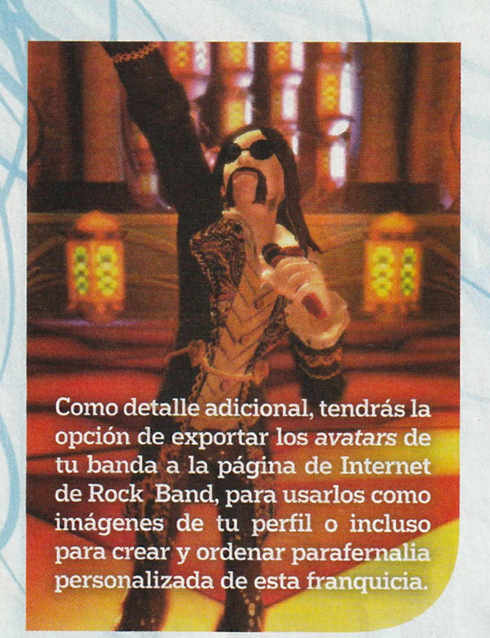
Después de una aventura tipo estrategia, ahora vivirás misiones al estilo clásico.

Nuevamente tendrás múltiples escenarios en donde deberá valerte de tus acrobacias.

Todos los movimientos del Príncipe serán controlados a través de la pantalla, dejando de lado el tradicional pad direccional, con esta cualidad, aprenderás a combatir a tus enemigos, realizar diversas secuencias acrobáticas (nadar, saltar, trepar paredes, entre otras) que desafiarán tus habilidades físicas.



Compañía: **Ubisoft**.
Desarrollador: **Nintendo**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Simulador**.
Jugadores: **1-4**.



Como detalle adicional, tendrás la opción de exportar los *avatars* de tu banda a la página de Internet de Rock Band, para usarlos como imágenes de tu perfil o incluso para crear y ordenar parafernalia personalizada de esta franquicia.

Rock Band 2

Ciertamente la primera entrega de **Rock Band** fue un éxito pues no sólo se limitaba al uso de la guitarra, sino que permitió la interacción de más instrumentos simultáneos para que sintieras la verdadera emoción de un concierto. Sin embargo, en lo que Harmonix falló para dicha entrega en Wii fue en la capacidad de juego en línea, así como en la opción de descarga de canciones, que es uno de los puntos clave del éxito para títulos como éste, así que en la secuela, esas fallas fueron resueltas para maximizar el potencial de **Rock Band**, con lo que tendrás un juego mucho más completo y que será un duro competidor para el aclamado **Guitar Hero World Tour** de Activision.

¡A rockear se ha dicho!

Rock Band 2 para Wii está listo desde el pasado mes de diciembre y contará con las modalidades en línea como World Tour y Battle of the Bands, así como un innovador creador de personajes para que edites a tu *rockero* con características específicas, además de contenido descargable de forma semanal y otras cuantas primicias que te mantendrán arriba del escenario por un largo rato. De inicio, podrás acceder al *sountrack* con aproximadamente 100 canciones y complementarlas con las 30 rolas que estarán disponibles para su compra desde el momento de su lanzamiento. Con lo anterior, podemos decir que habrá estilos de música para todos los oídos, desde lo *soft* con bandas de pop recientes, hasta lo *hard* con metaleros clásicos.

Compañía: **Electronic Arts**.
Desarrollador: **Harmonix Music**.
Clasificación: **E.**
Categoría: **Ritmos**.
Jugadores: **1-4**.



No tendrás tiempo para aburrirte, pues se incluye un gran número de rolas.



El estilo gráfico se conservó, pero le agregaron detalles para hacerlo todavía mejor.

Call of Duty World at War

Activision decide que esta quinta entrega, **World at War**, sí tendría que estar como opción para la consola más vendida hasta el momento. En esta ocasión regresarás a la intensa acción de la Segunda Guerra Mundial, luchando cuerpo a cuerpo al lado de tus compañeros y a través de las feroces líneas enemigas en escenarios cumbre o definitivos de dicho conflicto bélico. Tu misión será debilitar y vencer a las fuerzas del eje en los frentes europeos y asiáticos. El estilo de juego también tendrá una nueva cara, mucho más realista y decisivo, incluso notarás que se han implementado las guerras kamikaze y tácticas y estrategias avanzadas que te llevarán a emboscar a tus enemigos y hacerlos temblar de miedo.



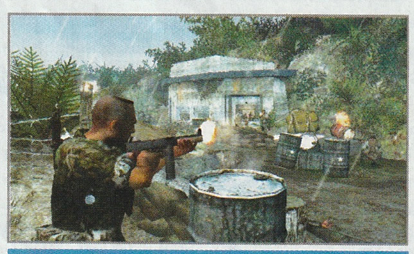
Realmente se lucieron con la calidad de los gráficos tanto en el Wii como en el NDS.

La pasada entrega se realizó en un escenario moderno, pero el verdadero sentimiento de guerra en los juegos de video se ha caracterizado por valerse de los escenarios de la Segunda Guerra Mundial y COD World at War no es la excepción.

¡De vuelta al campo de batalla!

Para aumentar el potencial del juego, se implementó la modalidad cooperativa, que no existió durante las pasadas entregas, por lo que si disfrutabas de un combate individual, espera a que te adentres en las misiones en compañía de uno de tus amigos y juntos se cubran las espaldas para coordinarse y derrumbar al frente enemigo; aquí, la acción se desarrolla en modo de pantalla dividida. Además, encontrarás los clásicos juegos de combate *multiplayer* que podrás disfrutar con cualquier soldado del mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Por supuesto, jugar en línea será una experiencia única y ten por seguro que en cuanto participes, no querrás dejar de hacerlo.

Compañía: **Activision**.
Desarrollador: **Activision**.
Clasificación: **T.**
Categoría: **Acción**.
Jugadores: **Multiplayer**.



Podrás utilizar tu Wiimote o la Wiizapper para centrar mejor tus disparos.



No sólo tendrás balas disponibles en tu arsenal, ¡checa este lanzallamas!

Guitar Hero On Tour Decades

Prepárate para sentir la emoción de **Guitar Hero** en cualquier lugar donde te encuentres. Con **Guitar Hero on Tour Decades**, la secuela del impresionante **On Tour**, ya está disponible para tu Nintendo DS y ahora vendrá con muchísimas canciones más para atraparte desde el inicio. En el primero, sólo tenías acceso a una veintena de canciones, ahora, la cuenta llega a más de 50, con lo que se incorporaron más bandas y canciones de diferentes años y géneros. Nuevamente se incluye el Guitar Grip, accesorio que emula los movimientos de la guitarra, dándote la posibilidad de tocar las teclas de colores tal y como ocurre en su contraparte casera.

¡Décadas de música en la palma de tu mano!

GH on Tour Decades te permite liberar al *rockero* que llevas dentro y es totalmente compatible con la versión anterior, aprovechando la tecnología que tanto se popularizó y llevándote por décadas de música desde los años 70. Las canciones son totalmente nuevas y diferentes con respecto al primero, así como también recorrerás nuevos escenarios y mientras transitas el arduo camino a la fama con tu recién creada banda de rock. Como complemento y para tener coherencia, podrás crear tu personaje con atuendos y características específicas de las diferentes épocas, así estarás a tono para competir.



Con este juego, tendrás más canciones para rockear a donde sea que vayas.



Los duelos son uno de los atractivos más importantes, ¡elige bien tus items!



Algunas de las bandas y canciones que encontrarás en Guitar Hero Decades son: Alien Ant Farm - "Smooth Criminal", Blind Melon - "No Rain", Blondie - "One Way Or Another", Bon Jovi - "You Give Love A Bad Name", Boston - "Rock and Roll Band", Foo Fighters - "The Pretender", Queen - "We Are The Champions", entre otras.



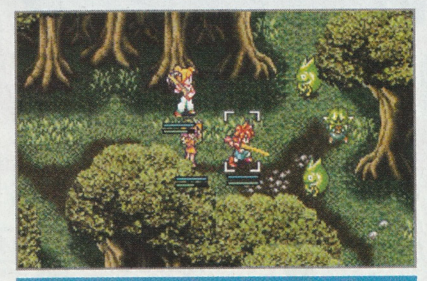
Compañía:
Activision.
Desarrollador:
Red Octane.
Clasificación: **E.**
Categoría: **Ritmos.**
Jugadores: **1-2.**

Chrono Trigger

Se trada de uno de los RPG que mayor atención del mercado han obtenido y sigue vigente a pesar del paso de los años. Square Enix, tuvo a bien lanzar la serie de **Final Fantasy** para los sistemas portátiles de Nintendo, pero los fans estábamos impacientes por experimentar nuevamente las aventuras de **Chrono, Marle, Robo, Lucca** y los demás aventureros del tiempo. Así, hace un mes tuvimos la oportunidad de ver ese deseo cumplido en el Nintendo DS. Este juego se lanzó originalmente en 1995 para el Super Nintendo y en su reedición se conservan todos los detalles principales, además de la función de mostrar los escenarios en doble pantalla y las opciones táctiles exclusivas del Nintendo DS.

La incansable lucha entre el bien y el mal

Según la trama, se ha desarrollado un nuevo teletransportador, pero durante unas pruebas en una feria local, sufre averías, por lo que el joven **Crono** debe viajar a través del tiempo para resolver los problemas que se hayan causado en el presente y futuro, sin embargo, pronto se dará cuenta de que hay una fuerza maligna de nombre **Lavos** que pretende dominar al planeta e imponer su voluntad. **Crono** se valdrá de sus amigos para enfrentar el reto, pero también en sus viajes, conocerá a nuevos guerreros que poseen la misma energía y ganas de salvar al mundo, destruyendo a **Lavos** y a toda una serie de villanos.



Los personajes de **Chrono Trigger** fueron diseñados por el talentoso Akira Toriyama.



A pesar de ser de la vieja escuela, sus gráficos siguen sorprendiendo.



Si no tuviste la oportunidad de jugarlo en el SNES, ahora es tu oportunidad.

Dependiendo de tus acciones y decisiones, podrás cambiar el rumbo de la historia, teniendo la posibilidad de descubrir más de una decena de finales distintos. Trata de generar combinaciones diferentes y descubre las diferentes opciones.



Compañía:
Square Enix.
Desarrollador:
Square Enix.
Clasificación: **E.**
Categoría: **RPG.**
Jugadores: **1.**

Spider-Man: Web of Shadows

Una invasión mortal del symbiote ha provocado la devastación en las calles principales de la ciudad de Nueva York, por lo que el amigable vecino tendrá que portar su traje para combatir a su poderoso enemigo que, en esta ocasión, estará literalmente por todos lados. Ahora, tendrás la decisión de combatir con el tradicional traje rojo o utilizar el negro que tiene más poder, pero también podría dominar tus acciones. El cambio de trajes será al instante, utilizando el rojo serás más acrobático, pero con el oscuro, tu poder será superior, así que la elección está en tus manos, así como el destino de la ciudad. **Web of Shadows** te pone ante una de las misiones más impactantes de **Spider-Man** en videojuegos, además de tener a un villano como **Venom** en el papel estelar.

No sólo tendrás que preocuparte por el caos que ha provocado **Venom**, sino por sus aliados que destrozarán todo a su camino. Además, tendrás encuentros con villanos clásicos de la serie como **Rhino**, **Black Widow**, **Electro** y **Moon Knight**.

El contraataque de Venom

El sistema de combate también fue modificado para ofrecernos un mejor *gameplay*, notarás nuevos ataques basados en la telaraña (además de la gran variedad que existían desde las entregas anteriores), así como otros tantos golpes aéreos y movimientos acrobáticos, llevando la pelea a las calles, aire o sobre las paredes, para evitar que tu enemigo te tenga en la mira. Conforme avances en tus misiones, ganarás puntos de experiencia para mejorar tus trajes rojo y negro en seis diferentes disciplinas: ataques terrestres, aéreos, de pared, impactos de telaraña, ataques especiales, entre otros. Dependiendo qué prefieras mejorar, será el desempeño del héroe en las calles.

Compañía: **Activision**.
Desarrollador: **Activision**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Acción**.
Jugadores: **1**.



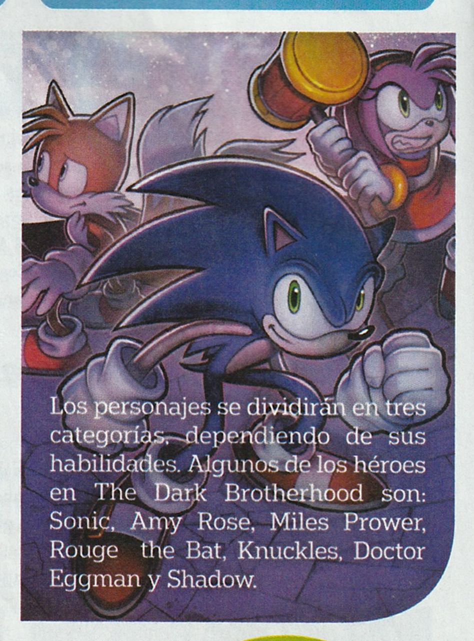
Visualmente supera a cualquiera de sus versiones anteriores, ¡échale uno ojo a las fotos!



Dependiendo de la situación, podrás cambiar tu traje, pero recuerda, habrá consecuencias.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

The Dark Brotherhood es presentado por Sega, pero sus desarrolladores son BioWare, famosos por sus trabajos en **Baldur´s Gate**, **Neverwinter Nights** o **Star Wars: Knights of the Old Republic**, por lo que ya te habrás formado una buena idea de la calidad que puedes esperar para esta entrega de Nintendo DS. La historia se divide en dos actos con múltiples subcapítulos cada uno. De inicio, entrarás al mundo de **Sonic**, donde conocerás a los miembros de tu equipo, quienes tratarán de evitar que roben la Master Emerald. Así, posteriormente deberás viajar de una dimensión a otra para detener a las nuevas amenazas del mundo.



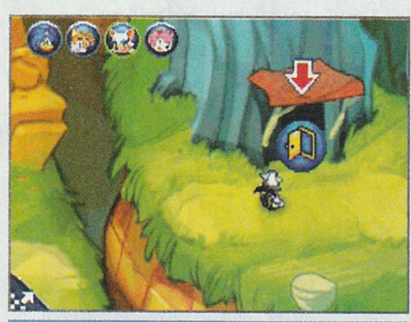
Los personajes se dividirán en tres categorías, dependiendo de sus habilidades. Algunos de los héroes en The Dark Brotherhood son: Sonic, Amy Rose, Miles Prower, Rouge the Bat, Knuckles, Doctor Eggman y Shadow.

El primer juego de rol de Sonic

Las funciones principales se desarrollan en la pantalla táctil, mientras que en la superior podrás observar estadísticas u otro tipo de infamación importante sobre **Sonic** o sus aliados. Al contar con el estilo RPG, tendrás que explorar cada escenario y reunir detalles importantes para completar tus misiones, a diferencia de la serie tradicional en donde sólo te dedicabas a correr y colectar aros. También habrá momentos de pelea, allí, la pantalla táctil entrará en un acercamiento a tu personaje y sus enemigos para que elijas qué acción debes tomar.



Todos los amigos de **Sonic** se unen para enfrentar este nuevo reto en el NDS.



La acción principal se desarrolla en la pantalla táctil, la superior será para datos extra.



Compañía: **Sega**.
Desarrollador: **BioWare**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **RPG**.
Jugadores: **1**.

Wii™



SUPER SMASH BROS.®
BRAWL
Búscalo en tu tienda FAVORITA
Wii
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
Wi-Fi
T
ESRB
Nintendo
Nintendo®
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. /INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.



ENERO

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	Lanzamiento de Little King's Story (Wii). 6	7	Lanzamiento de Animated (NDS). 8	9	10
11	12	Lanzamiento de TLTR: Conquest (NDS). 13	14	15	16	17
18	19	Lanzamiento de SimAnimals (NDS). 20	21	22	23	24
25	26	Lanzamiento de Jack Power:Policeman (NDS). 27	28	29	30	31


CLUB NINTENDO
FEBRERO
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
1
2
3
4
5
6
7
En 1999 apareció Mario Party para Nintendo 64 8
9
En 1997 apareció Mario Kart 64 para el N64. 10
11
12
13
Regala un videojuego a tu pareja. 14
15
16
Salida de DQV: Hand of the Heavenly Bride (NDS). 17
18
19
20
21
22
23
Lanzamiento de Blu Dragon Plus (NDS). 24
25
26
27
28
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
© 2008 Eidos / Crystal Dynamics


SUPER SMASH BROS. BRAWL
MARZO

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Lanzamiento de Cardio Boxing (Wii). 1	2	3	4	5	6	7
8	En 2004 salió Metal Gear: The Twin Snakes para GCN. 9	10	11	12	13	14
15	16	Atlus lanza TrackMania (NDS). 17	18	19	20	21
22	23	En 2003 aparecía TLOZ: The Wind Waker (GCN) 24	25	26	27	28
29	30	Salida de FF Crystal Chronicles: Echoes of Time (NDS). 31				

© 2008 Nintendo
CLUB NINTENDO

Wii Music™



www.wiimusic.com



CLUB NINTENDO

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
			1	2	3	4
5	6	En el 2000 salió el primer Pokemon Stadium (N64). 7	8	Jueves Santo 9	Viernes Santo 10	11
12	13	Lanzamiento: Puchi Puchi Virus (NDS). 14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	Concierto Video Games Live, Richmond, Virginia, EE.UU. 25
26	27	28	29	Festeja al niño que todos llevamos dentro. 30		



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
3	4	Lanzamiento: The Conduit (Wii). 5	6	7	8	9
Usa tu Personal Trainer Cooking para guisarle a mamá. 10	11	12	13	14	15	16
17	En 1998 apareció World Cup 98 (N64). 18	19	20	21	En el 2000 salió el primer Perfect Dark (N64). 22	23
24	25	26	27	28	29	En 1997 salió en Japón el primer Turok (N64). 30
31						

CLUB NINTENDO

JUNIO

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	En 1993 salió el primer de Star Fox (SNES). 3	En 1992 salió el primer F-Zero (SNES). 4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	Lanzamiento: GhostBusters (Wii). 16	17	18	19	20
21	22	23	Lanzamiento: IL 2 Sturmovik: Birds of Prey (NDS). 24	25	26	27
28	29	En 1998 se lanzó Banjo Kazooie (N64). 30				

SPIDER-MAN™
WEB OF SHADOWS

Wii™

MARIO™ Super Sluggers

¡Búscalo en tu tienda favorita!





Juega con tu Mii o elige entre más de 40 personajes del universo de Mario.
Usa el Wii Remote como bat de baseball y lanza bolas rápidas o curvas a tus competidores.
Practica mini juegos relacionados con baseball mientras exploras el Baseball Kingdom y descubre nuevos personajes.
Elige astutamente a los integrantes de tu equipo ya que la química entre ellos es indispensable para triunfar.

Nintendo



Después de una larga espera desde aquel primer E3 donde Nintendo dejara ver que **Animal Crossing** llegaría a su consola de siguiente generación, por fin está disponible para atraparnos con su magia y excelente *gameplay*. En **Animal Crossing: City Folk** no hay una historia que seguir, eres libre de conocer y hacer lo que desees, pero aun así, la vida se te puede complicar si no cumples con algunas normas de convivencia en tu pueblo, por lo que te hemos preparado una serie de consejos y tips que te ayudarán a tener una estancia mucho más placentera en tu nuevo mundo.

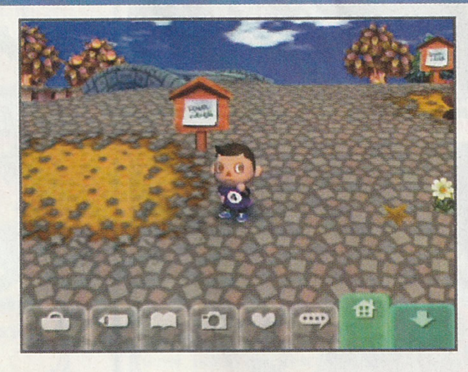
Reconociendo la libertad

Antes de entrar en detalles acerca de las opciones del juego, es importante mencionar que existen dos formas en las que puedes disfrutarlo; en la primera de ellas, usas el Nunchuk y el Wiimote, con el *stick* mueves a tu personaje, mientras que con los botones A o C, interactúas con el escenario Para tener acceso al menú, basta con apuntar el remoto a la pantalla y seleccionar la opción que necesites en ese momento, entre las que encontramos el teclado, mapa, bolisllos o la cámara fotográfica; cómo verás, una alternativa enfocada más a los jugadores tradicionales o experimentados.



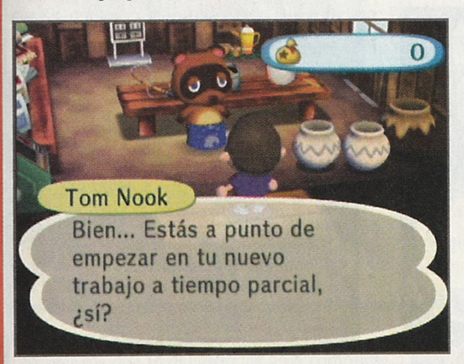


Si lo que deseas es un manejo sencillo, puedes usar tan sólo el puntero del Wiimote para moverte. Dirígelo a cualquier parte de la pantalla y presiona A, con esto tu personaje se moverá en esa dirección; lo mismo ocurre para tomar objetos, basta con señalarlos y listo. En esta modalidad el Nunchuk sólo sirve de apoyo para activar ciertas cosas, lo mejor de todo, es que el tipo de control no es una opción que debas seleccionar antes de jugar, puedes cambiar de una a otra las veces que quieras durante el juego.

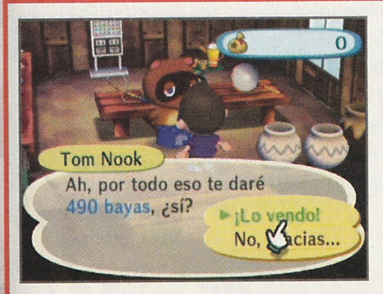


El trabajo enaltece al hombre

Bien, ya tienes casa, has dado un paso importante, pero aún falta mucho por hacer, como trabajar. Si quieres mejorar tu estilo de vida no existe otro camino, debes conseguir un empleo, que al igual que la casa, te lo proporcionará **Toom Nook** en su tienda (sí, este amigo es todo un empresario); el rol que tendrás será el de repartidor, debes llevar cada paquete a los habitantes del pueblo.





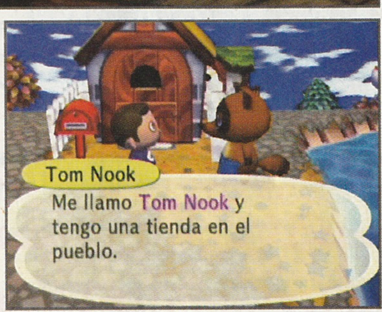


Con tu sueldo puedes vivir normalmente, pero si lo que quieres es acabar de pagar tu casa y además darte algunos lujos, nada mejor que volverte comerciante; consigue todos los objetos que puedas; frutas, caracoles, flores o insectos, después llévalos a la tienda y ponles un buen precio, con eso es suficiente para que obtengas unas monedas extra que puedes gastar en diversión o, si lo prefieres, en pagar tu casa.

La primera gran decisión...

Una vez que hayas dado la información que se te pide al inicio del juego, llegarás por fin a tu apacible pueblo, donde te esperan grandes sorpresas. La primera de ellas es que **Toom Nook**, el dueño de la tienda local, se ofrecerá para financiarte una casa, obviamente no tienes alternativa y debes aceptar (recuerda que llegaste sólo con la ropa que traes puesta... y con mucho ánimo); los inmuebles que te vende se encuentran en distintos lugares, y de entrada parecieran todos idénticos, pero hay algunos aspectos que debes considerar para elegir uno.





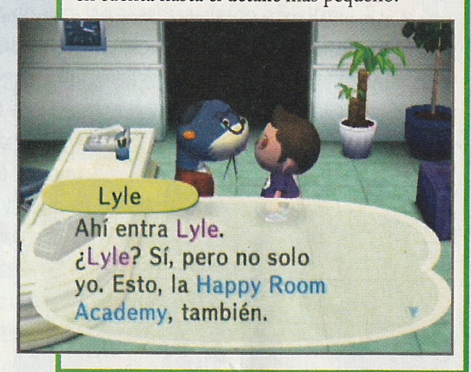
Las casas que se encuentran en los extremos representan las opciones con menos beneficios, así que de no ser que ya estén ocupadas por otros jugadores, utiliza alguna de las que están en el centro o la que está al lado de la tienda de Toom, así estarás siempre en contacto con los mejores servicios del pueblo, además de que desplazarte cuesta menos trabajo.



En equilibrio contigo mismo

Hablemos de tu hogar. Al comienzo es pequeño y sólo cuentas con una cama, teléfono y una grabadora, pero claro está que lo debes modificar a tu antojo para que puedas estar más cómodo, para lo cual debes seguir algunas reglas básicas.

No creas que el tener tu casa en buenas condiciones no te sirve de nada, periódicamente recibirás notificaciones de acuerdo a la manera en que hayas aprovechado tu espacio, pueden ser felicitaciones o críticas, así que debes tomar en cuenta hasta el detalle más pequeño.



Lo primero que debes hacer es cambiar el papel tapiz así como la alfombra, una vez que tengas los de tu elección, viene lo interesante, colocar los muebles u objetos especiales que hayas obtenido. Es importante que secciones tu casa y te des cuenta de su tamaño, no puedes juntar demasiados objetos o ya no quedará espacio para ti, instala sólo los que vayas a utilizar; lo recomendable es un sillón, un sistema de sonido, lámparas y un par de objetos de decoración, como figuras o relojes.



Conforme vayas pagando tu casa, **Toom Nook** te hará la generosa oferta de ampliarla, no lo dudes, así podrás darle un mejor acomodo a tus pertenencias, sobre todo cuando obtienes el sótano, ahí puedes colocar decenas de objetos sin que te afecten en lo más mínimo, pero si aun así tienes ítems que te estén causando problemas, puedes guardarlos en tus bolsillos o, en un caso extremo, usar cartas para contenerlos ahí, una estrategia que también es útil en la versión de Nintendo GameCube.



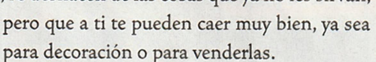
Pescar es una de las mejores actividades que puedes realizar para ganar dinero extra, pero debes tomar en cuenta algunos aspectos, como el hecho de que al caminar cerca de ríos o del mar, no debes correr o hacer demasiado ruido, de lo contrario, los espantarás.

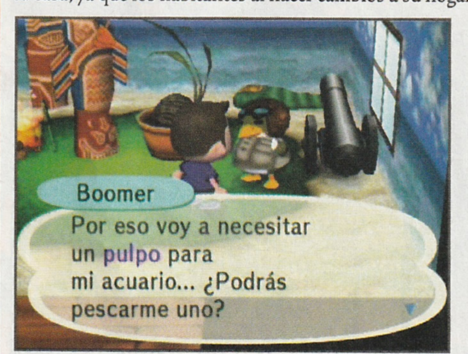
Ser o tener un vecino así, no tiene precio

La convivencia es básica en **Animal Crossing** para que tengas amistades verdaderas, así que uno de tus primeros pasos, debe ser conocer a todos y cada uno de los habitantes del pueblo, así te enterarás de sus costumbres y las cosas que les gusta hacer, además de alguno que otro "chisme" bastante útil para saber cómo debes comportarte.



Procura hablar con ellos periódicamente, ya que tienen muy buena memoria, y se acordarán perfecto de la última vez que lo hiciste, por lo que si tardas demasiado, ya no te harán mucho caso o te reclamarán que los hayas olvidado. El estar en contacto también es una buena manera de obtener utensilios para tu casa, ya que los habitantes al hacer cambios a su hogar, se deshacen de las cosas que ya no les sirvan,


pero que a ti te pueden caer muy bien, ya sea para decoración o para venderlas.





Los pequeños detalles siempre marcan la diferencia, un buen ejemplo son las cartas que puedes mandar a tus vecinos, algunas son una obligación debido a tu trabajo, pero si escribes de manera constante a tus amigos del pueblo, siempre van a estar contentos contigo, además de que te pueden regalar objetos valiosos con los que puedes decorar tu casa.



Siempre es bueno un cambio de estilo

Si pensabas que no ibas a tener más ropa que tu uniforme de trabajo, estás muy equivocado, ya que puedes ir a la tienda de las diseñadoras del pueblo a comprar varios atuendos nuevos, pero si lo prefieres, no hay nada como crear los tuyos, gracias al Wiimote es de lo más sencillo, puedes incluir frases, figuras, todo lo que tu imaginación te permita, así que no lo pienses dos veces y arma tu guardarropa. Por cierto, también tienes la posibilidad de cambiar tu rostro por el de tu Mii. Todo esto tiene un precio, así que no olvides ir después de haber reunido una buena cantidad de dinero para que no te quedes en ceros.



Dinero fácil

Con el trabajo de medio tiempo de **Toom Nook**, obtienes buenas ganancias, pero no las suficientes para poder disfrutar de todo el juego, así que nada mejor que obtener un ingreso extra. Como ya te comentamos al principio, lo principal es vender lo que te encuentres, pero pocas cosas te darán tanto dinero como la pesca.

En cuanto tengas un poco de dinero, compra la caña de pescar en la tienda, ahora dirígete al río o al mar según prefieras, recórrelos hasta que veas la sombra de algún pez, en ese momento agita el Wiimote para lanzar tu caña; lógicamente, el pez no va a picar de inmediato, puede tardar varios minutos, y de hecho, el secreto está en la paciencia. Una vez que muerda el anzuelo, vuelve a agitar el control para comenzar a sacarlo del agua, no dejes de hacerlo hasta que lo tengas en las manos.





Las especies que vas a encontrar son sumamente variadas, algunas más fáciles de encontrar que otras, lo que obviamente influye en el precio al que los puedes vender. Definitivamente, no existe nada mejor que esta actividad para conseguir dinero siendo constante, en una sola tarde puedes conseguir que remodelen tu hogar; el único problema es que resulta un poco absorbente, por lo que descuidas otras actividades.



En contacto con la naturaleza



Otros artículo que no puedes dejar de comprar son la pala y la red; con la primera, puedes cavar donde quieras en busca de tesoros, siempre teniendo en cuenta que donde haya una cruz, es más posible encontrar dinero. En este punto debes tomar algo en cuenta, si consigues la pala dorada y la usas para "sembrar" monedas en estos hoyos con luz, existe una ligera y remota posibilidad de que crezca un árbol de dinero... no, no es broma, es complicado y quizá nunca aparezca, pero si lo consigues, podrás pagar muchas deudas.

Si piensas que lo del árbol es algo complicado, te dejamos con una opción mejor, todos los días camina por tu pueblo en busca de piedras, cuando encuentres alguna, golpéala con la pala, como si la quisieras sacar de la tierra; lógicamente, no lo podrás hacer, pero si tienes suerte, podría ser una piedra mágica, y por cada golpe que le des, conseguirás un costal con monedas.



La red tiene una función parecida a la caña, con ella vas a poder atrapar a todos los insectos que veas, los cuales como todo en Animal Crossing, tienen un precio de venta, el cual es muy bueno, pero a diferencia de los peces, no abundan tanto, por lo que con completar la colección es más que suficiente.





Cuida lo que escribes en tus cartas, de lo contario tus vecinos se la pueden mostrar a otras persoans al mudarse.

Participa con tu comunidad



Existen muchas actividades los fines de semana para que puedas pasar un rato increíble en tu villa: de lo primero que debemos mencionar son las competencias de pesca y de insectos, en las cuales todos los vecinos luchan por conseguir el primer premio; no puedes perdértelas, pero para estar seguro de ganar, siempre sigue a la sombra de los peces más grandes o al insecto más raro.

En **Animal Crossing** existe un museo muy raro, no tiene nada en exhibición, todo lo vas a tener que donar tú, así que cuando tengas peces fósiles o insectos raros, no lo pienses dos veces y llévalo al museo para que todo mundo lo disfrute.





Si no has podido comprar la caña o la red y quieres participar en las competencias, habla con el alcalde **Tortimer**, él, al ver tu entusiasmo, te prestará los implementos que necesites durante el tiempo que dure tu participación, así que no hay pretextos para no convivir con tus amigos e intentar conseguir el primer premio del evento.

Reglas de convivencia

De lo más llamativo de este juego es su capacidad de juego en línea, verdaderamente maravillosa, todo funciona a la perfección, sin embargo, no olvides seguir algunas reglas de comportamiento cuando visites ciudades de tus amigos.



Nunca destruyas las flores o árboles, mucho menos tires basura en la inmediaciones de la aldea, de lo contrario te van a impedir el paso en futuras visitas. Lo que si debes hacer, es platicar con todos los habitantes, ya que si les cuentas buenas cosas de tu lugar de origen, se pueden mudar contigo.



Si lo has notado, en tu pueblo sólo hay un tipo de fruta; pues bien, al llegar a una tierra extranjera, encontrarás mayor variedad, toma todas la que puedas, pero no te las comas, llévalas a tu jardín y plántalas, así nacerá un árbol del fruto que hayas recolectado; procura hacer esto en todos los alrededores, pero especialmente cerca de tu hogar, esto te garantizará alimento además de una vista hermosa.

Una serenata a la luz de la luna

Todos los sistemas de sonido, desde grabadoras hasta componentes, van a estar de adorno en tu casa si no consigues música que tocar en ellos, la cual se obtiene de una manera bastante peculiar. Debes ir todos los sábados entre las 9 y 10 de la noche al café del pueblo, ahí verás a un perrito de nombre **K.K**, él te preguntará si deseas escuchar alguna melodía, no lo dudes y responde que si de esta manera disfrutarás de uno de los momentos más emotivos del juego.

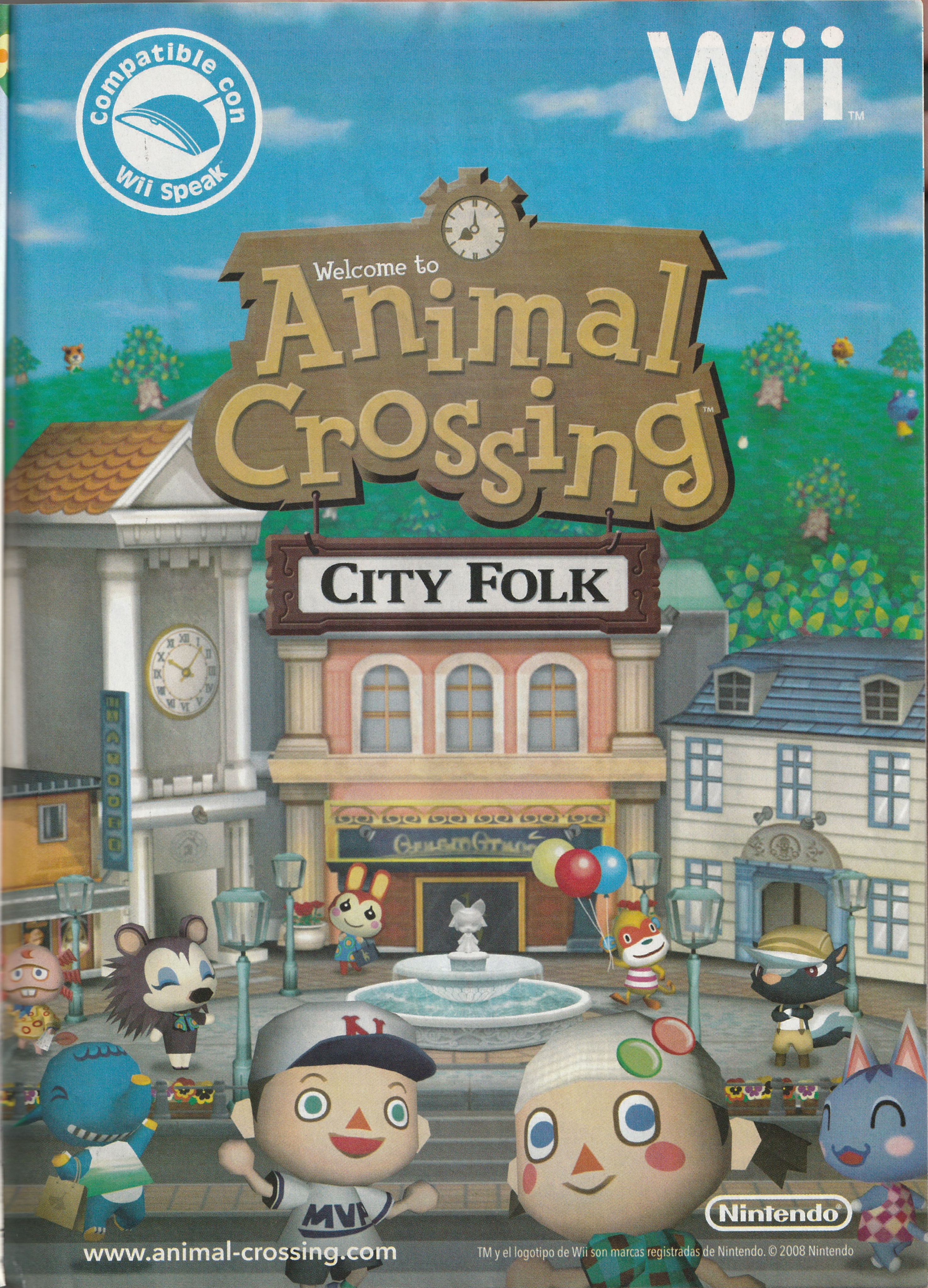


Las composiciones de **K.K.** a pesar de no contar con letra, salvo algunos sonidos, transmiten diversos sentimientos, una noche puede ser muy alegre, pero a la siguiente semana cambiar radicalmente para dejarte una sensación de nostalgia. Lo interesante de todo esto es que al finalizar su acto, te regalará la melodía para que la escuches en tu reproductor.



¡Viva la vida!

Con esto concluimos los consejos para que disfrutes más de **Animal Crossing: City Folk**, esperamos te ayuden a tener una vida tranquila, sobre todo si no habías tenido la oportunidad de disfrutar las versiones anteriores. Si tienes problemas para encontrar algún ítem o elemento, no dudes en escribirnos, te responderemos con gusto. ¡Hasta la próxima!


Compatible con
Wii Speak
Wii™
Welcome to
Animal Crossing™
CITY FOLK
Nintendo®
www.animal-crossing.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

QUANTUM OF SOLACE 007

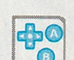


El regreso del mejor agente

Tras el reciente estreno de **Quantum of Solace**, la nueva película de James Bond, era obvio que apareciera un videojuego basado en el filme, el cual, contrario a lo que todos pensarían, está muy bien desarrollado, mostrando que Activision está convertido en uno de los licenciatarios más fuertes de la actual generación, abarcando el mayor número de géneros posibles con gran calidad.


GRÁFICOS


SONIDO


GAMEPLAY


HISTORIA


DIFICULTAD

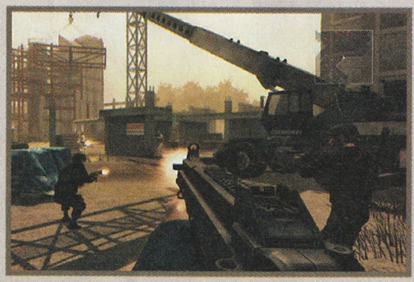




Mi nombre es Bond... James Bond

Luchando contra el pasado





Resulta realmente difícil para un juego de este agente secreto resaltar en el medio, no tanto por su calidad (Aunque **Rogue Agent** abusó), sino por la gran obra que RARE creó en 1997, **Golden Eye: 007** para Nintendo 64, ya que dicho juego representó un verdadero parteaguas, demostrando como se debe adaptar el argumento de una película a un videojuego, además de que el *gameplay* fue soberbio, y ni que decir del *multiplayer*, toda una proeza que aún muchos sueñan poder jugar en línea alguna a través de la Consola Virtual.

Todo lo anterior ha ocasionado que los esfuerzos de Electronic Arts no hayan rendido frutos, pero ahora la situación podría cambiar, ya que Activision ha comenzado de cero, optando por utilizar las herramientas que brinda el Wii para mejorar la sensación de juego en lugar de colocar cinemas de la cinta cada cinco minutos. **Quantum of Solace** se siente fresco, siendo lo que le faltaba a la serie para atraer los reflectores de nueva cuenta hacia **Bond**, ya que el medio parecía estar resignado a no volver a tener un juego decente de este agente, sobre todo desde que las compañías se limitaron a copiar la fórmula que RARE dejó; nos referimos a los objetivos por misión y a la perspectiva de juego, pero bueno, como ya mencionamos parece ser que se vienen cambios importantes en esta serie gracias al Wii y a Activision.



Complementando la acción

Se ha utilizado el mismo guión de la película para esta adaptación, pero además, podrás conocer aspectos que no se revelaron en la pantalla grande, que quizá no sean muy relevantes, pero por lo menos puedes conocer un poco más de las misiones que vas a cumplir. Esto ya se está volviendo una especie de regla, ya que de no incluir material extra, no se vuelve un producto atractivo para los seguidores de la franquicia, aunque con la calidad que presentan en este juego, bien pudieron dejarlo a un lado y nada hubiera pasado, seguiría siendo excelente y sumamente retador.

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Beenox Studios**
Categoría: **FPS**

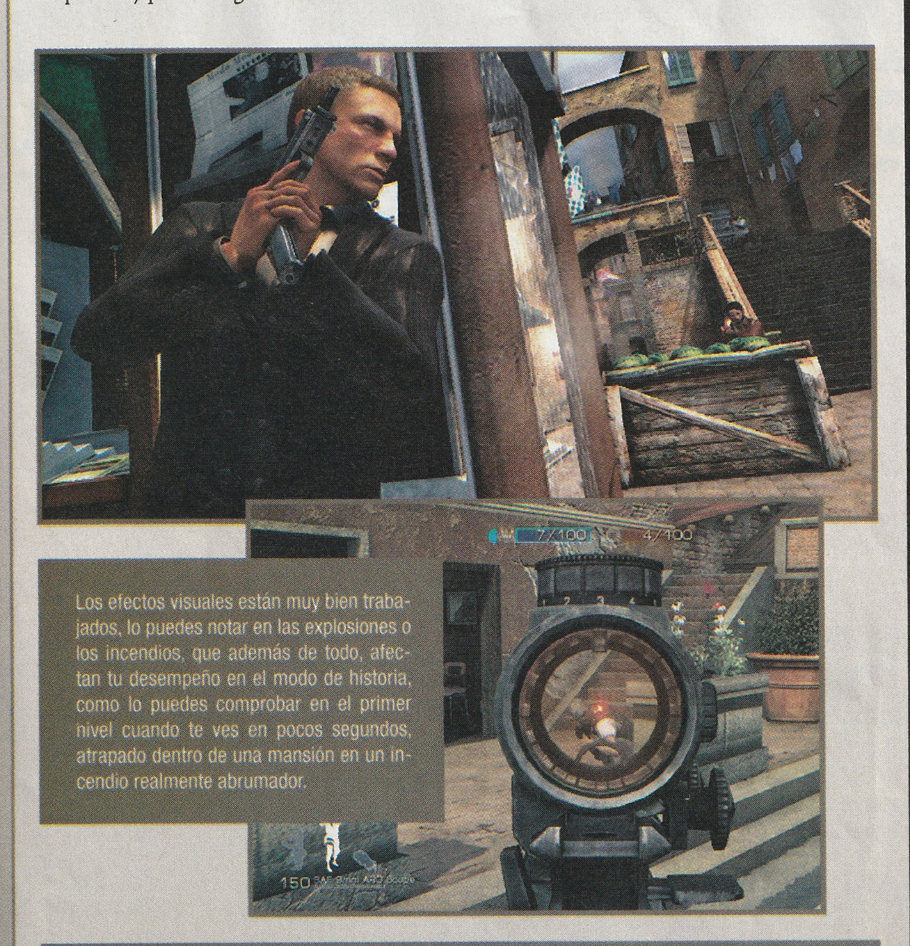
1-4



No te muevas... estás en la mira

El mayor atractivo de este juego es su *gameplay*, los desarrolladores han logrado crear un sistema totalmente absorbente, en el que necesitas estar concentrado para no caer víctima de los enemigos. Con el *stick* del Nunchuk movemos a **Bond**, mientras que la vista y la orientación de nuestra arma la controlamos con el Wiimote. Siendo honestos, la movilidad se siente algo "pesada" en un principio y el efecto se vuelve dramático si antes has jugado **Metroid Prime Corruption**, por lo que es necesario ajustar la sensibilidad en las opciones para que tengas el efecto deseado; aunque si es tu primer **FPS** en Wii, lo sentirás normal.

Con el Pad del Wiimote puedes cambiar de entre las armas que hayas recolectado hasta ese momento, todas con funciones diferentes; algunas son mejor para usarse a larga distancia y otras para los combates "cuerpo a cuerpo", así que no olvides probarlas en cuanto las obtengas. Es cierto que son parte fundamental para hacer frente a los enemigos, pero también puedes hacerlo si te acercas a ellos y agitas el Nunchuk y de inmediato oprimes "A"; con esto lo noquearás y podrás seguir tu camino.



Los efectos visuales están muy bien trabajados, lo puedes notar en las explosiones o los incendios, que además de todo, afectan tu desempeño en el modo de historia, como lo puedes comprobar en el primer nivel cuando te ves en pocos segundos, atrapado dentro de una mansión en un incendio realmente abrumador.

El otro lado de un agente secreto

* El personaje de **James Bond** fue creado por Ian Fleming a comienzos de la década de los años 50, en ese entonces nadie imaginaba que llegaría a ser un ícono de la literatura o el cine.

* La primera novela que escribió Fleming fue **Casino Royale**, que curiosamente, se estrenó hasta 2006, por algunos problemas con los derechos de la historia.

* La primera adaptación de estas historias a consola de videojuegos se realizó en 1983, cuando **Bond** llegó a Atari 2600; sistema en el que no consiguió la fama esperada, la cual llegó hasta 1997 en el Nintendo 64 con **Golden Eye**.

Demuestra tu inteligencia

Habrá momentos en los que el campo de juego esté plagado de agentes disparándote, para esos casos, lo último que debes hacer es correr a devolverles la cortesía. Ubica algún elemento del escenario, puede ser una caja o un árbol, el caso es que te sirva para cubrirte; ya que estés en una buena posición, oprime A para entrar a una perspectiva de tercera persona en la que vas a poder ubicar a tus agresores sin descuidarte.

Al iniciar cada una de las misiones, en tu teléfono te van a mostrar los objetivos que debes cumplir, todos muy comprensibles, aunque si tienes problemas, muchas veces al acercarte al área donde debes realizar alguna acción, te van a guiar paso a paso para que no haya problemas, lo cual es muy útil en escenas finales, donde por lo enredado del diseño te puedes perder fácilmente.



¿Listo para un reto de verdad?

El modo de historia es muy completo, pero sin duda la opción que se lleva las palmas es el enfrentamiento en Wi-Fi, donde puedes competir con hasta cuatro personas más. Tienes las modalidades acostumbradas, *survival* en solitario o en equipo, que debemos decir están muy bien logradas. Desde que ingresas a la conexión te das cuenta de lo rápido y ligero que es la interfaz, nunca debes esperar demasiado, salvo que estés a punto de unirte a una partida, pero fuera de eso, toda la elección de opciones es muy ágil.





Los mapas de esta modalidad son en verdad amplios, al grado de que en ocasiones debes recorrer varios cuartos antes de encontrarte con un adversario; su estructura e iluminación te permite; crear diversas jugadas o planes para salir con la victoria, por ejemplo, si tienes un rifle de francotirador lo mejor es colocarte en un lugar alto, así será difícil que te alcancen los disparos de un arma convencional.

Todo brilla bajo el sol

El estilo gráfico es bueno, cumple bien con las expectativas, sobre todo en las rutinas de los personajes, que debemos decir, tienen una inteligencia artificial muy bien lograda, en ocasiones pareciera que te leen la mente por la forma como se anticipan a tus movimientos. En cuanto a la música, no puede haber quejas, son arreglos de las melodías clásicas de Bond, por lo que llenan de emoción los eventos que ocurren en la historia.

Esta nueva aventura creada por Activision ha logrado reivindicar el nombre de James Bond en las consolas caseras; mención aparte para el *multiplayer* en línea, puedes pasar jugando por horas y no darte cuenta.

Siempre hemos mencionado que **Golde Eye** es uno de los mejores *First Person* de todos los tiempos, pero ¿qué otros le seguirían de cerca en consolas de Nintendo?

*** PERFECT DARK**
Al perder los derechos de **James Bond** (nadie entiende aún por qué), RARE siguió trabajando en un título que pudiera equipararsele, proyecto que en el año 2000 se convertiría en **Perfect Dark** para Nintendo 64, protagonizado por **Johana Dark** una joven agente secreto que se ve inmersa en una conspiración estelar. Sin duda después de Golden Eye, la historia de **Johana** es la mejor.

*** METROID PRIME (SERIE)**
A pesar de aparecer en una época donde los *FPS* en PC y consolas caseras abundaban, el primer **Metroid Prime** para Nintendo GameCube dejó claro que para Nintendo lo que importa es el *gameplay* y la calidad de la historia, factores que permitieron que la saga tuviera un capítulo más en Cubo y un desenlace glorioso en Wii.

*** TUROK 2: SEEDS OF EVIL**
Antes de que este nombre fuera sinónimo de desastre, tuvo una adaptación espectacular para el Nintendo 64, donde el equipo desarrollador, Iguana, creó un sistema gráfico y jugable digno de alabanza; nunca copió lo establecido por **Golden Eye** o **Doom**, propuso un camino nuevo, lo que le valió reconocimientos y ser recordado hasta la fecha como uno de los mejores FPS.

Los expertos comentan...



Master

Después de jugarlo por un muy buen rato, puedo decir sin problemas que **Quantum of Solace** es una grata sorpresa, bien estructurado en todo sentido, desde el argumento hasta el sistema de juego, que si bien tiene algunas fallas, no afectan de manera significativa la esencia del título. El modo Wi-Fi es todo un desafío, con tantas opciones que pasarás grandes momentos sólo o con tus amigos. Respecto a si es mejor que **Golden Eye**, la respuesta es clara, no lo es, pero de entre todos los juegos que salieron posteriores al trabajo de RARE, este es el mejor por mucho.



Crow

No me gustaría comparar esta versión del 007 con alguna otra porque en definitiva tiene detalles únicos y, en lo personal, como fan de James **Bond**, me agradó bastante. Quizá a primera instancia no me convencieron las gráficas, es decir, no está tan pulido y detallado como quisiera, de hecho, las texturas son simples, pero lo bueno es que no ocurre en todos los escenarios. El *gameplay* se siente bastante bien con la combinación de Wiimote y Nunchuk, así que por ello no te preocupes. En el caso del NDS, es un buen título, pero no me agradó que rotaran la perspectiva de la pantalla.



Panteón

En lo personal, el agente secreto por excelencia nunca ha sido de todo mi agrado, pero con la llegada de Daniel Craig, el personaje se volvió más humano y dejó atrás al típico galán que resuelve todo con artefactos imposibles en lugar de sus propios medios (que descanse en paz Brosnan... por fin). Su llegada al Wii no podía esperarse, y por fortuna, supieron hacer una experiencia que realmente te pone en los zapatos de **Bond** como nunca antes. A pesar de que no soy tan fan de los FPS, me gustó mucho este juego y no puedo dejar de recomendarlo, especialmente por su genial e intenso *multiplayer*.



Compañía: **Namco Bandai**
Desarrollador: **Namco Tales Studio**
Categoría: **Aventuras/RPG**

1-4

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Los RPG siguen teniendo una buena aceptación entre los videojugadores; por esta razón, Namco nos trae una nueva aventura continúa la tradición de su exitosa serie Tales. Si buscas una experiencia memorable y que sea una buena inversión para añadir a tu colección de juegos de Wii, no lo dudes y entérate de todo lo que Dawn of the New World tiene para ofrecerte.

GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD

RANKING CN 9.0

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Bueno, no tiene nada que ver con **Bugs Bunny**, pero la pregunta sí es importante. ¿Qué es lo novedoso que nos ofrece esta entrega que nos haga comprarla? Pues para empezar, el clásico mapa general que podías explorar a placer en las versiones anteriores ya es historia —al menos en **DoftNW**-; en lugar de eso, aquí usas el Remote de Wii con el sistema de "apuntar y presionar" para mover a los personajes por todo el mundo. La disposición en la que están ordenadas las cosas en el mapa es muy similar al de **Tales of Phantasia**, pero obviamente tiene muchos elementos distintos que le dan un toque lo suficientemente diferente como para evitar que creas que estás jugando lo mismo otra vez. El cursor lo usarás de varias formas durante todo el juego, así que no te deberás preocupar demasiado si no eres tan hábil con el control.



Los grados y las recetas

Además de los niveles que subes con los eventos, los personajes irán adquiriendo puntos para subir de grado. De acuerdo al grado de cada peleador serán sus habilidades; depende del estilo de cada jugador el seleccionar qué grado es el más adecuado para cada personaje y por ende, aumentar las probabilidades de ganar en batalla. Otra forma de conseguir que los parámetros de los status de tus personajes se incrementen es cocinando distintos tipos de comida que puedes preparar con las recetas obtenidas durante el juego.



Sistema de batalla

Dawn of the New World usa un sistema muy bueno para los combates el cual combina varios aspectos de los juegos anteriores para crear una experiencia inmersiva y divertida. Al principio puede parecer complicado si lo explicamos con tecnicismos -de hecho, suena demasiado complejo de por sí-; pero poniéndolo más fácil, cada monstruo, lugar de combate, habilidad y ataques tienen un atributo basado en los elementos, lo cual afectará directamente las fortalezas y debilidades de cada personaje; es decir, si estás enfrentando a un monstruo de fuego, podrás acabarlo con algún ataque de agua; pero si se llega a cambiar el entorno al mismo tipo que el enemigo, éste tendrá ventaja por estar en su mismo elemento.

¡Pikachu, yo te... ups!

Una "nueva" característica es la habilidad de capturar, criar y entrenar a más de 200 tipos de monstruos para que peleen al lado de los héroes del juego... sí, lo sabemos; pero no vayas a decir la palabra *Fusilmon*, por favor, pues el primer juego en donde puedes reclutar a seres que peleen contra ti en un RPG fue en **Lufia II: Rise of the Sinistrals**. Bueno, prosigamos; para poder conseguir que un monstruo se una a ti, debes primero vencerlo en batalla, lo cual es más sencillo si el elemento en el campo es igual al del personaje a reclutar. Aunque hay espacio para diez personajes en un equipo, sólo puedes usar a cuatro en cada enfrentamiento. Un detalle importante es que los monstruos que lleves en batalla van incrementando su nivel conforme adquieran experiencia; asimismo, son controlados por la inteligencia artificial, no tendrás que preocuparte por estarles dando órdenes ni nada similar.









La experiencia lo es todo

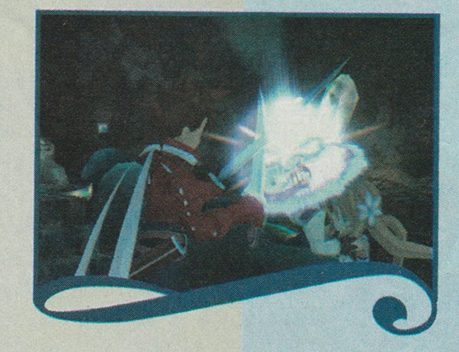
Uno de los elementos más importantes en todo juego del género RPG es sin duda la experiencia. Como la mayoría ya sabe, por cada combate que ganes en contra de uno o más enemigos, los personajes que participaron en el combate habrán adquirido cierta cantidad de experiencia, la cual se irá acumulando hasta que cada héroe tenga la suficiente para subir de nivel y, por ende, sus habilidades aumenten. Con este incremento de nivel vienen otras bondades, como lo es que al llegar a cierto nivel los personajes aprenden nuevas técnicas y ataques para usar en batalla. En **Dawn of the New World** los héroes no ganan niveles por la experiencia, sino por ciertos eventos que van sucediendo durante el mismo progreso del juego, pero esta es la única diferencia de este con otros RPG en cuestión a la forma en la que suben de nivel.





¿Quién y cuándo?

Una de las preguntas más comunes cuando hablamos de secuelas –o precuelas- es qué personajes regresan y en qué momento de la historia se sitúa la nueva entrega. Sabemos de antemano que muchas veces la continuidad no es tan buena y se nota a leguas que se trata de una simple manera de exprimir la serie; por fortuna, este no es el caso. **Dawn of the New World** continúa dos años después de los eventos de **Tales of Symphonia**, y la historia es lo suficientemente buena como para que evitemos catalogarla como una simple actualización. En esta ocasión, el protagonista se llama **Emil**, y casi todos los personajes principales del original retornan a la acción, con la excepción de **Kratos**, quien actúa como el narrador para el juego y, por ende, no puede ser utilizado para jugar.



¿Seguro que es de Wii?

Uno de los detalles que simplemente no podemos dejar de notar es que a pesar de todas las bondades y características de esta nueva entrega de la serie **Tales**, para ser 100% sinceros, parece que fue desarrollado para Nintendo GameCube. No es que el juego sea malo o que no dé la talla de un título de la generación actual, simplemente es que no se ve una gran mejora en cuanto a gráficos se refiere. El *gameplay* usando el Remote le ayuda mucho, pero en cuestiones más simples como los menús, mapas y personajes, la verdad se ve casi como la versión anterior. Ahora que, hablando de la música, aquí sí notamos que el soundtrack fue invariablemente mejorado; cada lugar, evento y situación tiene un gran arreglo musical que va de acuerdo a lo que podíamos esperar por parte de Namco; de hecho, se puede adquirir en el lejano oriente el OST de **Dawn of the New World**, el cual consta de cuatro excelentes dicos; no dudamos que se pueda conseguir en nuestro continente esta genial pieza de arte.

Consejos prácticos

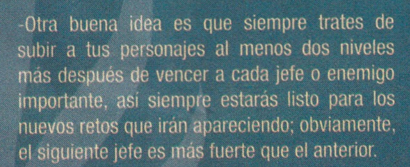


-Es importante que procures ir subiendo poco a poco los niveles de todos los personajes que tienes en tu equipo, para que todos puedan participar en las peleas sin problemas; si te enfocas sólo en tus favoritos, puede llegar el momento en que sean derrotados y no tendrás reemplazos lo suficientemente fuertes como para poder continuar la batalla.

-Otra buena idea es que siempre trates de subir a tus personajes al menos dos niveles más después de vencer a cada jefe o enemigo importante, así siempre estarás listo para los nuevos retos que irán apareciendo; obviamente, el siguiente jefe es más fuerte que el anterior.



-No debes tener con la idea, que un personaje es el encargado de llevar los items curativos y otro es quien pelea; siempre es inteligente que cada peleador vaya bien equipado para cualquier situación, no importando si es o no uno de tus favoritos.



-Salva constantemente; el poder comenzar de nuevo desde un punto cercano evita que en un momento dado te harte la aventura. Salva tus avances continuamente, en especial antes de pelear contra un jefe o visitar un nuevo lugar.

¿Vale la pena o no?

Esta es realmente la pregunta más lógica que todos los videojugadores nos hacemos antes de comprar un título (salvo cuando invariablemente nos dejamos llevar por la fama de una franquicia favorita); pues déjanos decirte que **DotNW** sí vale mucho la pena, especialmente si te agradó la entrega anterior. Eso si debes saber que el *gameplay* cambió un poco, más que nada por tratarse del nuevo uso del Remote para moverte. Como la cuestión gráfica no lo es todo, creemos que este juego bien merece un lugar en tu colección de éxitos.



Como pan caliente

*__Dawn of the New World__ vendió más de 120,000 copias en Japón el día de su salida al mercado.
*Al término de la primera semana de venta, se alcanzó la suma de más de 151,000 copias vendidas.
*A la fecha, **Dawn of the New World** ha vendido más de 215,000, tan sólo en Japón.



Los expertos comentan...



Master

Desde su primer capítulo para Nintendo GameCube, la serie de **Tales** me ha gustado bastante, sobre todo por que es a mi gusto, de las pocas sagas RPG que ha logrado combinar de buena manera el *gameplay* con la historia, ocasionando que en las partes de investigación no te aburras como es común. Gráficamente se nota un gran trabajo, el cual se puede apreciar en las texturas y modelos de los protagonistas, quienes expresan todas sus emociones con un gran realismo. Espero que la gente detrás del juego siga en esta línea de desarrollo para la consola.



Crow

En general, esta franquicia cuenta con un buen desarrollo de historia que va aumentando su intensidad conforme avances en el juego, lo que sí puede llegar a ser un poco tedioso es el gameplay que no tiene tantas variantes como quisieramos, sin embargo, si te acostumbras a su estilo, podrás disfrutar a lo grande de todos sus aspectos. Visualmente siento que le faltó trabajo, peus tanto los escenarios como los personajes pudieron tener más detalles que explotaran el poder del *hardware* del Wii. Si eres un fan de RPG de tradicion, échale uno ojo a esta versión de **Tales of Symphonia**.

Panteón

La serie **Tales** de Namco ha sido muy buena en todas sus entregas, y por fortuna, puedes jugar cada uno casi como si fueran independientes, pues no hay mucha continuidad real entre ellos –al estilo de **Final Fantasy**-. En lo personal disfruté mucho de **Symphonia**, así que tan pronto como supe que iba a salir una secuela, no dudé ni por un segundo en jugarla. En general, es una excelente opción para los fans de las aventuras, pero sentí que le faltó un poquito en algunos aspectos; no obstante, sigue siendo un gran juego que simplemente no puedo evitar recomendar bastante.



Enfocado a la diversión

La diferencia de Nintendo

En noviembre te hablamos del Nintendo 64 en esta sección de Los Años Maravillosos, pero ahora toca turno para una consola que fue vital para lo que ahora es el presente de la compañía, nos referimos al Nintendo GameCube, la antecesora de Wii. Este sistema nos dio horas de diversión al mismo tiempo que para Nintendo representó la oportunidad perfecta para explorar sus alcances usando un nuevo tipo de tecnología en el almacenamiento de tus juegos, pero bueno, ya nos estamos adelantando, mejor veamos a detalle lo que fue la historia de esta gran plataforma.

Un nuevo camino por descubrir

Hemos vivido varios grandes momentos durante los E3, e innegablemente, uno de ellos fue el que vivimos en la edición de 1999, hace ya una década, cuando Nintendo hacía oficiales los rumores que se venían originando semanas antes al evento, los cuales apuntaban a que se encontraban trabajando ya en una nueva consola de videojuegos, que sustituiría al Nintendo 64 y que llevaba como nombre clave la palabra Dolphin.

El anuncio era lógico, sin embargo, lo que nadie se esperaba, eran las especificaciones de la consola, pues en ese momento se dijo que sería de 128 *bits* y que mantendría los cuatro puertos para controles; pero lo más asombroso del asunto fue que se comentaba que por fin se diría adiós al formato de los cartuchos para dar la bienvenida a los discos compactos.

Este último fue bastante sorpresivo, pero al mencionar que IBM estaba detrás del hardware de la consola y que Panasonic idearía un formato especial de disco que lo haría imposible de falsificar, comprendimos el porqué Nintendo había tomado esa decisión. Eso era todo lo que se sabía del sistema, pero poco más de un año después se revelarían todos los detalles del hasta entonces conocido bajo el nombre clave de Dolphin.

Llegó el día de las revelaciones

Pasó el tiempo y sin darnos cuenta el año 2000 entraba a su recta final, en el mes de agosto, que fue cuando Nintendo organizó en Japón una edición más de su famoso Space World (era una feria de exhibición que hacía la compañía hasta principios de esta década). En ella se harían públicos todos los detalles sobre su nueva consola, incluyendo el nombre, por lo que aquella vez, Japón se volvió el centro del mundo en cuanto a videojuegos se refiere.

Comenzó la conferencia con luces y sonido, de pronto, a mitad del escenario apareció una cabina, de la cual salió una modelo que sostenía la nueva consola de Nintendo; en ese momento nadie lo creía, el diseño era el de un Cubo con un asa detrás. Después aparecería Shigeru Miyamoto para decirnos que el nombre sería Nintendo GameCube y que al igual que un bebé, era pequeño, pero también hacía mucho ruido.

Conocíamos ya el sistema, pero faltaba lo más importante, los juegos, así que enseguida se nos mostró un video donde podíamos apreciar todo lo que nos deparaba; algunos juegos sí aparecieron a la luz, como **Wave Race Blue Storm**, pero otros como **Perfect Dark** o **Donkey Kong Racing** quedaron sólo como proyectos.

La primera vez que vimos esta imagen, no dábamos crédito a la calidad gráfica, una pequeña muestra de lo que sería capaz de lograr el Cubo.

La gran promesa

Dentro de todos los juegos que se anunciaron aquella vez, el que más revuelo causó fue uno donde se veía a **Link** en una pelea increíble contra **Ganon**, siguiendo el mismo estilo de **Ocarina of Time** pero usando los nuevos recursos técnicos de la consola. Justo un año después se cambió todo el aspecto del juego para que ahora estuviera desarrollado en *Cell Shaded*, el resultado terminó siendo **Wind Waker**, pero de esta historia, te contaremos más adelante.



Zelda/ Space World 2000

TLOZ: Wind Waker

El lanzamiento del Nintendo GameCube se dio en Japón el 14 de septiembre de 2001, mientras que en América la fecha esperada fue el 18 de noviembre, con una sorpresa para todo el medio, ya que no se estrenaba con un juego de **Mario**; esta vez ese honor lo tenía su hermano, en el título **Luigi's Mansion**, del cual te platicaremos más adelante para que te des cuenta del porqué del honor que tuvo.

Dentro del Cubo

El procesador principal del Nintendo GameCube, fue conocido como Gekko, desarrollado por IBM, el cual tenía una velocidad de 485Mhz, mucho más rápido que el del Nintendo 64, lo que le permitía ejecutar instrucciones complejas para crear efectos visuales únicos.

Directamente de los gráficos se encargaba el procesador Flipper (de ahí el primer nombre clave del sistema, Dolphin); esta unidad repartía funciones en varios tipos de memoria, logrando así un desempeño óptimo para cada una de las actividades y tiempos de carga.

Proponiendo nuevos parámetros

Como ya comentamos, la consola por fuera era un pequeño cubo, no de dimensiones exactas, de ancho medía 15 centímetros, mientras que de alto 11; en la parte frontal contenía cuatro puertos para controles y dos ranuras para tarjetas de memoria *flash*, pero quizá lo más raro era el asa que poseía en la parte trasera, la cual permitía que lo pudieras transportar sin problemas a donde quisieras.



Una de las dudas habituales como siempre, fue el diseño del control, ya que con el Nintendo 64 se había alcanzado un nuevo nivel de perfección, el cual se mantuvo para el Cubo. En esta ocasión el *Stick* pasaba al papel principal, dejando en el secundario al pad, ubicados ambos del lado derecho, el primero un poco más arriba. La unidad de botones C ahora se integraba a un pequeño *stick*, con el cual se podía rotar la cámara o realizar acciones predeterminadas.

Los botones que poseía el control eran L, R, Z, X, B y A; esto no era sorpresa, pero sí el hecho de que el botón A era sumamente grande a diferencia del resto, que tenían un tamaño normal. Lo anterior se debía a que Shigeru Miyamoto consideraba que los juegos cada vez se iban a simplificar más, ocasionando que con un solo botón pudieras realizar diversas acciones, tal cual ocurre en la serie de **Zelda**. Otro cambio importante en relación con lo visto una generación atrás, fue que el *Rumble Pack* ahora venía incluido en el diseño, así que no debíamos gastar más para obtener la función de vibración.

Bien, ahora pasemos al formato que se usó para el almacenamiento de los juegos, se había dejado atrás el cartucho para entrar de lleno a la era de los discos compactos, pero para evitar problemas de piratería, Panasonic creó un modelo especial de DVD de tan sólo 8 centímetros de diámetro, el cual podía albergar hasta 1.5 gigas de información, sin duda fue una gran decisión de la compañía, ya que en todo su ciclo de vida, la consola nunca se vio afectada por copias ilegales.



Sin duda el tamaño de los discos del Nintendo GameCube ha sido una de las medidas más inteligentes contra la piratería.



El alma de la plataforma

Como todo gran sistema de videojuegos, el Nintendo GameCube tuvo títulos extraordinarios, que nos llevaron al límite de nuestras emociones; enseguida recordaremos algunos de los más representativos.

Luigi´s Mansion



Como ya comentamos, todo mundo esperaba un nuevo juego de **Mario** para acompañar el lanzamiento del sistema, sin embargo Nintendo en esta ocasión nos ofreció **Luigi´s Mansion**, un juego protagonizado por el hermano del plomero italiano. La decisión tomó por sorpresa al medio, pero después de ver algunos videos y conocer la historia, nos dimos cuenta que la Gran N había acertado de nuevo.

En la trama, se nos relata que **Mario** ha sido secuestrado, por lo que **Luigi** se da a la tarea de encontrarlo, todo dentro de una mansión embrujada, en la que los peligros se encontrarán en cada cuarto. Lógicamente nuestro héroe va bien equipado con una poderosa aspiradora para hacer frente a los entes, pero eso no evitará que puedan sorprenderte, por lo que siempre debes revisar bien las habitaciones con ayuda de tu radar, el cual, por cierto, tiene forma de Game Boy.

Aunque los ambientes están en 3D al entrar a los distintos cuartos de la mansión, muchas veces te parecerá que estás en un juego de *Side Scroll*, lo cual facilita bastante la exploración y permite que no te pierdas durante horas buscando el punto al que quieras llegar. **Luigi´s Mansion** fue un juego excelente, quizá no tuvo la fuerza de los títulos de su hermano **Mario**, pero dejó muy claro lo que el sistema buscaba, innovación, lo que se puede apreciar en cada uno de los jefes que debías enfrentar, ya que no solamente era absorberlos con tu aspiradora, sino que debías resolver antes unos interesantes acertijos, lo que fue parte crucial para el éxito del juego; seguro que todos esperan un *remake*, pero ahora con las ventajas del Wiimote para controlar la aspiradora, sería algo realmente sorprendente.





Capcom vs SNK 2: EO

El género de las peleas en 2D sufrió bastante en la generación de 64 *bits*, pero por fortuna para el Nintendo GameCube no fue así, y una muestra de ello la tenemos en **Capcom vs SNK 2: EO**, una gran obra de Capcom en la que podíamos enfrentar a personajes de los universos de las dos compañías más grandes en este estilo y que por años han dominado los locales de Arcadias.

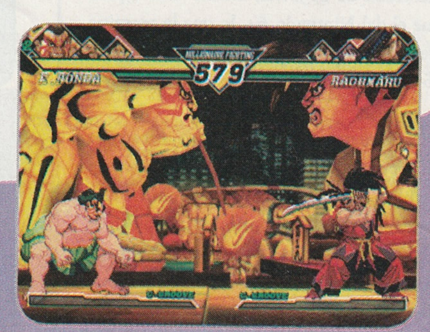


No importaba de qué lado estuvieras, todos los personajes estaban perfectamente nivelados, además de contar con sus movimientos típicos; el único cambio "fuerte" lo tuvimos en la cantidad de botones, ya que se agregaron golpe y patada media, lo que te podía llegar a sorprender un poco si estabas acostumbrado a jugar **The King of Fighters**, pero nada que no se resolviera con un par de encuentros.

Las peleas eran en tercias, lo que permitía que el factor estrategia fuera clave para decidir al ganador. Antes de iniciar el combate, debías elegir de entre uno de seis *Grooves*, cada uno con diferentes técnicas que afectaban directamente tu desempeño en los combates, siendo el *N-Groove* el que consideramos el más completo debido a que permitía un ritmo acelerado.

Debido a su gran variedad de personajes y modos de juego, este título es simplemente una joya del género que no puede faltar en tu colección, reúne lo mejor de dos escuelas y lo adapta de una forma magistral; a pesar que salió hace seis años, seguirá causando la misma emoción en varias décadas más, de eso no tenemos dudas.





Metroid Prime

En 1994, en el Super Nintendo, vimos una de las máximas obras de la industria, nos referimos a **Super Metroid**, creado por Gunpei Yokoi, que nos presentaba una historia novedosa en la que el papel protagónico recaía en una mujer, **Samus**. Desde entonces todo mundo esperaba una secuela para el Nintendo 64, pero ésta no llegó sino hasta el año 2002 y para GameCube, pero como suele ser una tradición en la compañía, todo ese tiempo de espera se vio recompensado.

La secuela llevó por nombre **Metroid Prime**, y contrario a sus predecesores, ésta la realizaría un estudio principiante en aquel entonces, Retro Studios, quien como primer movimiento, cambió la clásica perspectiva de lado por una de primera persona, lo cual fue sumamente criticado, pero una vez que apareció el juego de manera oficial, nos dimos cuenta de que estábamos ante un juego que marcaría a la generación, y es que los programadores llevaron el *hardware* del Nintendo GameCube para brindarnos una aventura como pocas veces habíamos presenciado.

Metroid Prime es el ejemplo perfecto de cómo debe evolucionar una saga, tomando lo mejor de la tecnología para mejorar el *gameplay* y no solamente el apartado gráfico; no lo pienses mucho, este juego debes conocerlo, esperemos que pronto sea lanzado en su versión especial para Wii.





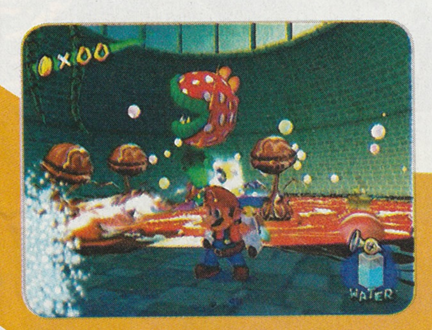
Super Mario Sunshine

En octubre del 2002 hizo su debut en el sistema el personaje icono de la compañía en el título **Super Mario Sunshine**, el cual a pesar de no representar la evolución que por ejemplo vimos recientemente con **Mario Galaxy**, sí dejó claro que para juegos del género de plataformas, nadie como Nintendo, ya que con este título nos planteó un nuevo nivel en cuanto a reto se refiere.

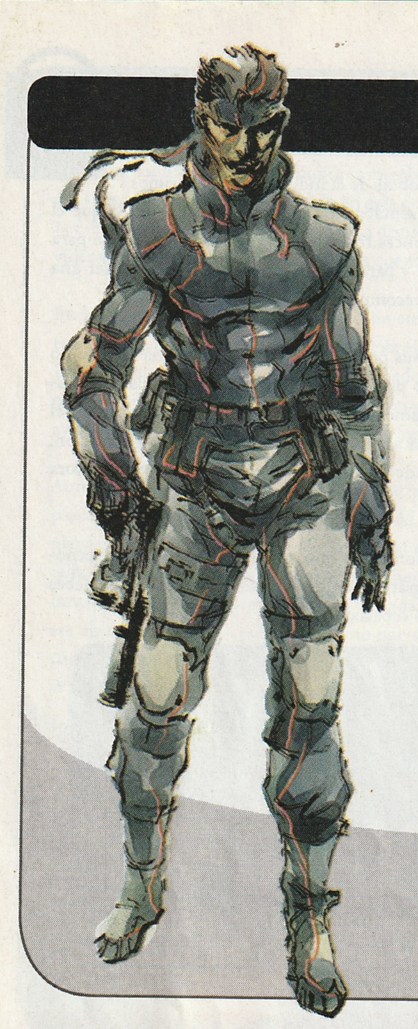
En la historia del juego, se nos relata que **Mario**, en compañía de sus amigos, se ha querido tomar unas vacaciones, por lo que va a una paradisíaca isla a descansar, lo que nunca se imaginó es que los problemas lo siguieran hasta ese sitio. Resulta que una criatura que usa la silueta de **Mario** para que lo culpen a él de sus crímenes, ha ensuciado toda la isla con una tinta misteriosa que crea enemigos y caos.

Lógicamente que **Mario** no va a permitir que usen de esa manera su imagen, por lo que debes de ayudarlo a encontrar al responsable, siempre auxiliado de **Fludd**, una bomba de agua con vida que nuestro héroe se coloca en la espalda y que nos permite además de limpiar los alrededores, saltar, impulsarnos o atacar, por lo que es importante que siempre la tengas llena de agua. Los juegos de **Mario** son sinónimo de calidad y **Sunshine** no es la excepción, cada uno de sus niveles está perfectamente planeado para que pongas a prueba tus habilidades y destreza con el control; completarlo al cien por ciento es un verdadero reto que muy pocos pueden presumir. Aunque haya quien lo critique, es un título sobresaliente en todos los aspectos, tiene todo el toque de Miyamoto.









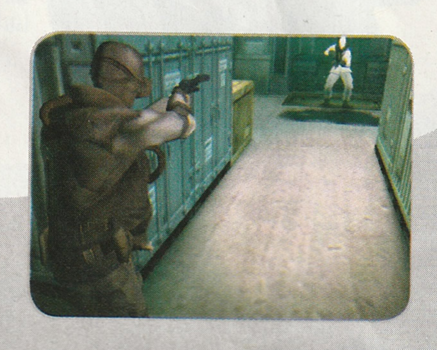
Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Una de las mayores sorpresas de la generación anterior fue el remake de la máxima obra de Hideo Kojima, nos referimos a **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** para Nintendo GameCube, que después de mucho tiempo en el que se rumoraba podía ser cancelado, terminó saliendo a la venta en 2004, de la mano de Silicon Nights, los creadores de **Eternal Darkness**.

No te contaremos la historia de este título por si aún no lo has jugado, pero sí podemos decirte que es tal vez el argumento mejor desarrollado que se haya visto en un videojuego en toda la historia; tiene tantos giros en la trama que para el final no sabrás ni qué pensar, juegan con tu mente de una manera magistral, cualquier película envidiaría un guión tan bien planeado y ejecutado.

Otro punto clave del éxito de este juego son sus personajes, no sólo Snake tiene un gran trasfondo, también sus enemigos, por lo que vivirás encuentros memorables con **Psycomantis**, **Sniper Wolf** o **Ninja**. Créenos, serán enfrentamientos que no podrás olvidar jamás. Hablar de **Metal Gear** es hacerlo de una verdadera obra maestra, podrán pasar los años, salir más juegos, pero este título seguirá siendo referente por su manera tan especial de manejar las emociones en los jugadores, culminando con un gran mensaje de vida de parte de **Snake** al final de la historia, que seguro todos los que lo conocen lo llevan consigo.





Baten Kaitos: Eternal Wings and the Last Ocean

Tal vez sea cierto que no aparecieron demasiados RPG para esta consola, pero lo que es algo innegable, es que los que salieron tienen una calidad extraordinaria, y como mejor ejemplo podemos tener a **Baten Kaitos**, una de las mayores apuestas que se recuerden por parte de Namco Bandai. De entrada este juego sólo iba a estar disponible en Japón, pero después de las extraordinarias ventas que tuvo aunado a las críticas positivas de la prensa, se optó por traerlo a América.

Aquí vemos la historia de **Kalas**, un joven que debe pelear para recuperar la paz en su reino, lo cual no será nada fácil debido a la gran cantidad de enemigos que estarán en tu contra; pero como todo en la vida, también contarás con aliados, los cuales no dudarán en poner su vida en riesgo por ayudarte a cumplir con tus objetivos. El sistema de juego a pesar de estar basado en turnos como la mayoría de los RPG, lo combinaba con la estrategia de un duelo de tarjetas, como se ha visto en series como **Yu-Gi-Oh!**, por lo cual si querías lograr buenos enfrentamientos, debías prestar atención a tu *deck* antes de cada encuentro, así tendrías las cartas adecuadas para hacer frente a cada enemigo.

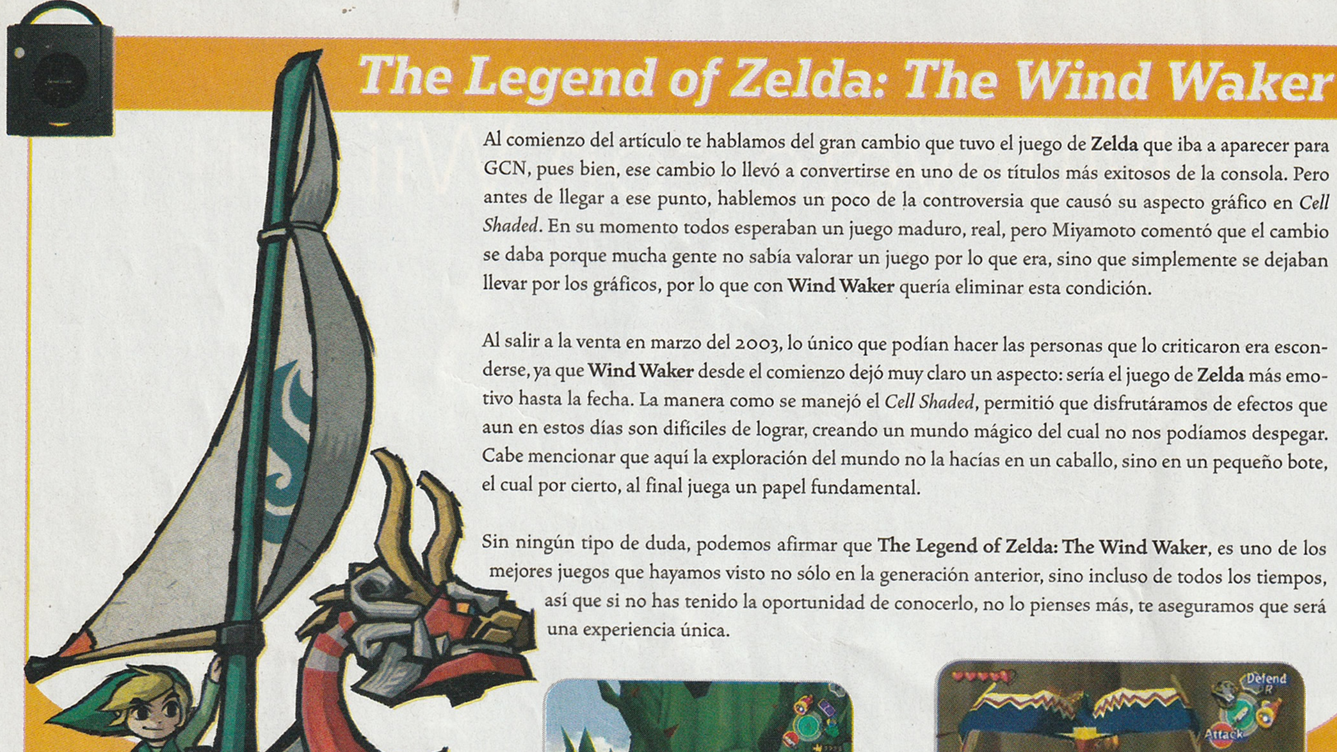
Baten Kaitos es un RPG único, que sin problemas puede competir contra **Final Fantasy** o **Dragon Quest**, esperemos que pronto veamos otro capítulo de la serie para Wii o Nintendo DS, ya que franquicias como éstas lo merecen debido a su gran talento y creatividad.

¡Múevete con Wii Fit!

Párate sobre el Wii Balance Board™ y descubre una nueva manera de jugar. Úsala con tu sistema Wii™ para divertirte junto a tu familia con actividades como jugar Hula Hoop®, hacer saltos en ski, cabecear pelotas de fútbol y muchas más. Con más de 40 desafíos cinéticos diferentes, te moverás y te divertirás. Y puedes fijar tus propias metas y hacer un seguimiento de tu progreso a medida que te conviertas en un experto en yoga, actividades aeróbicas, entrenamiento de fuerza y juegos de equilibrio. La actividad física tiene su lado divertido. Y si quieres jugar, tienes que moverte.



Entrenamiento de Fuerza | Seguimiento de Metas | Juegos de Balance | Yoga | Actividades Aeróbicos



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Al comienzo del artículo te hablamos del gran cambio que tuvo el juego de **Zelda** que iba a aparecer para GCN, pues bien, ese cambio lo llevó a convertirse en uno de os títulos más exitosos de la consola. Pero antes de llegar a ese punto, hablemos un poco de la controversia que causó su aspecto gráfico en *Cell Shaded*. En su momento todos esperaban un juego maduro, real, pero Miyamoto comentó que el cambio se daba porque mucha gente no sabía valorar un juego por lo que era, sino que simplemente se dejaban llevar por los gráficos, por lo que con **Wind Waker** quería eliminar esta condición.

Al salir a la venta en marzo del 2003, lo único que podían hacer las personas que lo criticaron era esconderse, ya que **Wind Waker** desde el comienzo dejó muy claro un aspecto: sería el juego de **Zelda** más emotivo hasta la fecha. La manera como se manejó el *Cell Shaded*, permitió que disfrutáramos de efectos que aun en estos días son difíciles de lograr, creando un mundo mágico del cual no nos podíamos despegar. Cabe mencionar que aquí la exploración del mundo no la hacías en un caballo, sino en un pequeño bote, el cual por cierto, al final juega un papel fundamental.

Sin ningún tipo de duda, podemos afirmar que **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, es uno de los mejores juegos que hayamos visto no sólo en la generación anterior, sino incluso de todos los tiempos, así que si no has tenido la oportunidad de conocerlo, no lo pienses más, te aseguramos que será una experiencia única.





Star Fox Assault

En febrero de 2005 Namco y Nintendo nos regalaron **Star Fox Assault**, un juego superesperado, ya que **Fox** y compañía volverían a su estilo clásico después de incursionar en el mundo de las aventuras gracias a RARE. Se retomaron varios conceptos del capítulo para Nintendo 64, entre ellos el más recordado fueron las calificaciones al terminar un nivel con base en la cantidad de enemigos que hayas derribado, lo que encantó a los fanáticos.

Contrariamente a lo que había pasado siempre en la serie, ahora no podíamos elegir el nivel a jugar antes de cada misión, lo cual ocurrió por una razón muy especial: la magnífica historia que se había creado para esta entrega, en la que se había olvidado a **Andross** para ahora enfrentar a los **Aparoids**, parásitos espaciales que amenazan con terminar la paz que se respira en el sistema Lylat.

En todos los planetas que visitabas, podías utilizar diferentes vehículos, desde la clásica Airwing hasta el tanque, inclusive varios fragmentos de algunas escenas los debías librar a pie. Todo lo anterior daba una frescura a la saga como pocas veces se ha visto, además de que los diálogos entre personajes ahora eran mucho más significativos, en especial los que disfrutábamos al encontrarse **Fox** y **Wolf**. Actualmente seguimos esperando por un nuevo **Star Fox** para Wii, sin embargo, debemos ser pacientes para que al aparecer posea la misma calidad que sus antecesores.

Resident Evil 4



Después de su tercera entrega, la serie **Resident Evil** necesitaba una evolución, la cual se tardó seis años en llegar, pero por fortuna representó un verdadero parteaguas en la industria, **Resident Evil 4** fue una bomba de la cual aún se perciben sus secuelas. Se sabía que la historia debía ser totalmente nueva, en principio se manejó la posibilidad de usar fantasmas al estilo de **Silent Hill**, pero Shinji Mikami, creador de la serie optó por que el argumento girara en relación con humanos poseídos.

El escepticismo hacia el juego era demasiado, pero después de probarlo nadie podía creer lo que tenía ante sus ojos, una maravilla de la tecnología e ingenio; la saga comenzaba de cero, todo era nuevo, se había cambiado el sistema de acertijos por uno donde predominara la acción con una perspectiva de tercera persona, que permitió a los programadores incluir cinemas interactivos justo a la mitad de alguna pelea, que acentuaban la emoción de las batallas.

Si tuviéramos que hacer una lista con los mejores 10 juegos de todos los tiempos, seguro que **Resident Evil 4** estaría en los primeros lugares; es un título que lo tiene todo, marcó un nuevo camino para los *survival horror* que incluso ahora no se ha podido superar; te lo recomendamos bastante, aún es muy sencillo conseguirlo, sobre todo por su lanzamiento en Wii.



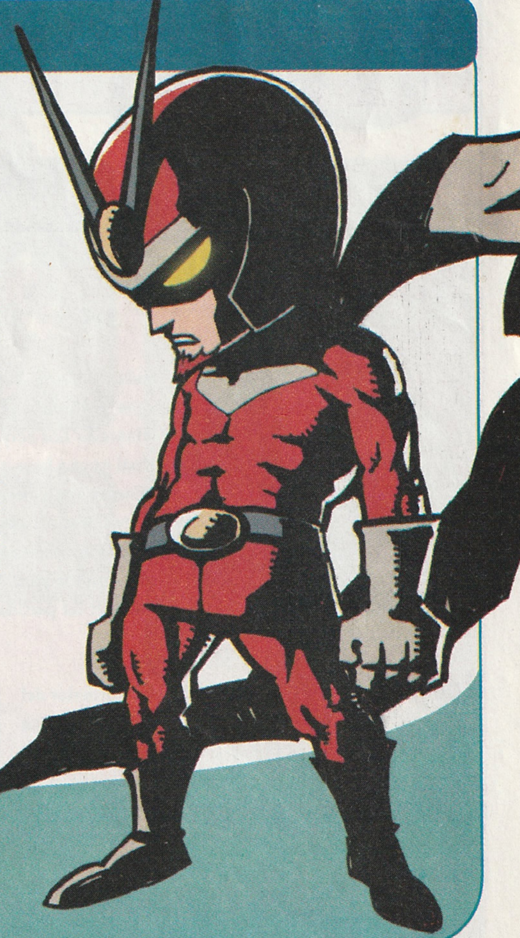


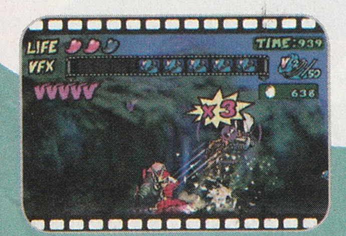
Viewtiful Joe

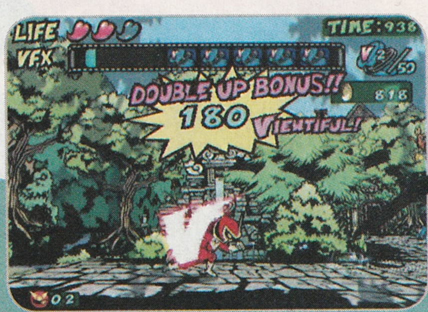
La historia es bastante curiosa; se trata de **Joe**, un joven como cualquier otro que en una tarde sale con su novia al cine; hasta aquí todo normal, ¿no?, pero la situación cambia cuando de la pantalla sale el "malo de la película" y rapta a la pareja de Joe, pero para su fortuna, también aparece uno de sus héroes, **Captain Blue**, quien lo entrena hasta convertirlo en **Viewtiful Joe**, el héroe más cool de los videojuegos.

Los niveles, aunque tienen elementos en 3D, están totalmente en dos dimensiones, por lo que la acción te recordará al Super Nintendo; **Joe** puede dar golpes con cualquiera de sus extremidades para terminar con sus enemigos, pero para hacerlo de manera efectiva, debes usar poderes como el *Zoom*, *Mach Speed* o *Slow*, que te permiten conectar golpes mucho más rápido al mismo tiempo que aumenta su poder, pero si para ti no era suficiente con esto, contabas con una tienda en la que te ofrecían técnicas nuevas a precios bastante accesibles.

Es una lástima que el grupo de Clover se haya desintegrado, tenían ideas sensacionales, no sólo **Viewtiful Joe**, sino también **Okami**; ojalá que pronto se unan a alguna compañía grande, ya que seguro que una secuela de **Viewtiful Joe** en Wii es algo que todos esperamos, pero sobre todo, para que nos sigan ofreciendo trabajos tan interesantes como los anteriormente citados; es lo que la industria necesita en la actualidad.







Para todos los gustos



El Nintendo GameCube tuvo dos colores el día de su lanzamiento: morado y negro; sin embargo, al final de su ciclo generacional, apareció un color especial, el plateado, el cual sin duda los coleccionistas no se lo perdieron, sobre todo porqué sus controles también tenían este tono. A diferencia de las consolas anteriores de Nintendo, hasta ahora es la única que no ha recibido un cambio estético perceptible, lo que habla de la aceptación que tuvo el modelo original.



¡Adiós a los cables!

Al poco tiempo de haber salido la consola a la venta, Nintendo lanzó una nueva versión del control, una inalámbrica conocida como Wave Bird, la cual permite disfrutar de tus títulos favoritos sin los molestos cables y lo mejor de todo es que tiene una respuesta extraordinaria, ya que puedes irte a otra habitación y la señal seguirá sin interrupciones. El único "pero" de este control es que no cuenta con el sistema *Rumble*, ya que hubiera ocasionado que las baterías que utiliza se terminaran más rápido, pero en realidad no es algo que se resienta.

Diversión sin fronteras

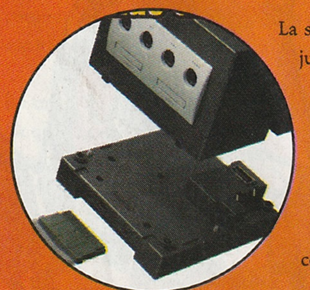
Nintendo, en su búsqueda por nuevas formas de entretenimiento, lanzó el Cable de conexión Nintendo GameCube / Game Boy Advance, el cual permitía interactuar en la pantalla de televisión con ayuda del sistema portátil, lo que abría una nueva gama de posibilidades de desarrollo, que quedaron de manifiesto en juegos como **Pacman Versus** y **The Legend of Zelda: Four Swords**.



Pacman Versus

TLOZ: Four Swords

Aumentando las posibilidades de entretenimiento



La salida del Game Boy Advance representó un gran cambio en los juegos portátiles, el cual apenas estábamos asimilando cuando Nintendo nos sorprendió con la salida del Game Boy Player, el cual es una base que se coloca en la parte inferior del Nintendo GameCube y permite disfrutar de títulos de Game Boy, Game Boy Colot y Game Boy Advance en la pantalla de nuestro televisor con la comodidad de un control de Cubo, además tiene una entrada para poder conectar otro Game Boy Advance y así compartir las partidas.

Otro periférico que se colocaba en la parte inferior del sistema fue el Modem Adapter y el Broadband, que nos permitían jugar en línea, quizá no con las prestaciones de estos días, pero si enriquecían bastante la experiencia de la serie **Phantasy Star Online** de Sega, que fue la única que se atrevió con este accesorio. Nintendo también le dio uso a estos accesorios para el juego en LAN en títulos como **Mario Kart: Double Dash!!**



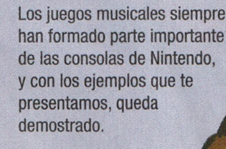
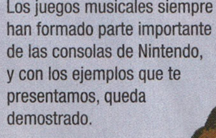
Phantasy Star Online

Mario Kart: Double Dash!!

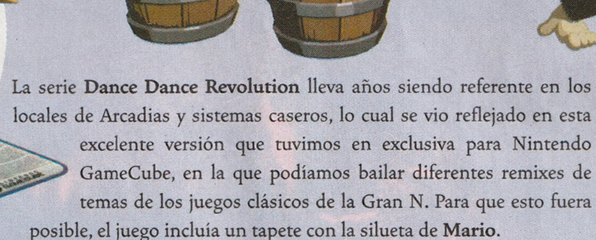
Complementos de la diversión

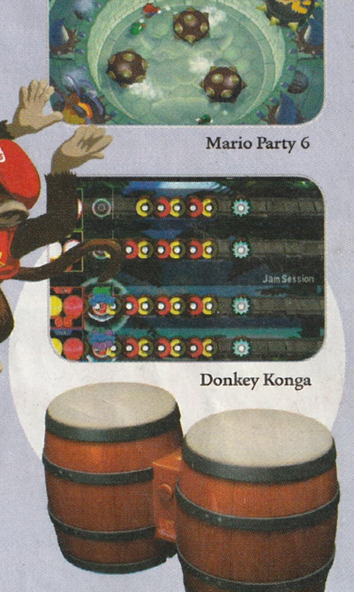
Además de los anteriores, también tuvo un par de periféricos que se usaron en exclusiva para dos juegos; el primero de ellos es un micrófono que venía junto con **Mario Pary 6**. Su función era simple, reconocía ciertos comandos que se usaban en algunos minijuegos, realmente era muy divertido, al grado que también se incluyo su uso para la séptima edición de la serie.

Otro accesorio interesante fueron los bongós, estos aparecieron de entrada con el juego **Donkey Konga**, el cual fue desarrollado por Namco; éstos servían para seguir el ritmo de varias canciones, al estilo de **Guitar Hero**; también fueron utilizados para la secuela y posteriormente para **Donkey Kong Jungle Beat**, este último perteneciente al género de plataformas, por lo que era bastante divertido controlar a **Donkey** con ayuda de los bongós.

Los juegos musicales siempre han formado parte importante de las consolas de Nintendo, y con los ejemplos que te presentamos, queda demostrado.





Mario Party 6

Donkey Konga

La serie **Dance Dance Revolution** lleva años siendo referente en los locales de Arcadias y sistemas caseros, lo cual se vio reflejado en esta excelente versión que tuvimos en exclusiva para Nintendo GameCube, en la que podíamos bailar diferentes remixes de temas de los juegos clásicos de la Gran N. Para que esto fuera posible, el juego incluía un tapete con la silueta de **Mario**.

El adiós de Rare

Como te comentamos en la sección dedicada a Nintendo 64, RARE fue por muchos años el brazo derecho de Nintendo, ambos nos ofrecieron obras extraordinarias, pero por situaciones de carencia de desarrollo a finales de la década pasada, la relación de estas compañías tuvo que terminar, siendo el último juego que desarrollara el estudio Inglés, **Star Fox: Adventures**, que como era costumbre, fue excelente.



La revolución de Nintendo comenzaba...

El Nintendo GameCube fue un sistema sorprendente, tuvo juegos excepcionales, además de dar a Nintendo la oportunidad de explorar nuevas formas de interacción, lo que ha permitido a la compañía tener una posición privilegiada en esta generación. Seguro que muchos de ustedes aún siguen pasando grandes momentos con los títulos que recordamos o algunos otros, sobre todo porque sus juegos y accesorios son compatibles con Wii, lo que muestra la grandeza de esta plataforma a la cual dedicamos este pequeño homenaje que esperamos hayan disfrutado al igual que nosotros.

El Nintendo GameCube nos dejó grandes juegos, muchos pasarán a la historia; te dejamos con una lista de los más sobresalientes.

- 1080º Avalanche
- Animal Crossing
- Batallion Wars
- Beach Spikers
- Sega Soccer Slam
- Crazy Taxi
- Custom Robo
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- F-Zero GX
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Geist
- Resident Evil Zero
- Virtua Striker 2002
- Ikaruga
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Pikmin
- Killer 7
- Sonic Heroes
- Soul Calibur II
- Super Mario Strikers
- Super Monkey Ball
- Wave Race: Blue Storm
- Tales of Symphonia





Los juegos de pelea han tenido un bajón en los últimos años, pero en la década pasada eran de los más vendidos y una clara muestra de ello la tenemos en la serie **The King of Fighters**, que siempre mantenía los locales de Arcadias a reventar, por lo que es un honor que ya esté disponible para Wii una recopilación con lo mejor de esta gran serie, la cual si no pudiste conocer en su momento, ahora tienes una oportunidad inigualable.

  GAMEPLAY
  GRÁFICOS
  DIFICULTAD
  VARIEDAD
  REPLAY VALUE




¡Larga vida al rey de las peleas!



Renovando el género

Los juegos de pelea necesitaban una evolución, ya que se comenzaban a estancar un poco, situación que aprovechó SNK para lanzar en 1994 un título donde reunía a los mejores peleadores de sagas como **Art of Fighting** o **Fatal Fury** para enfrentarlos en equipos de tres... obviamente fue un éxito absoluto y las secuelas no se hicieron esperar año tras año aparecieron hasta el año 2002, se volvió toda una tradición en el medio, algo así como lo que ahora ocurre con franquicias como **FIFA**.

Cabe decir que además la historia que manejaron hasta la edición de 1997 es simplemente la mejor que se haya visto en un juego de pelea, bastante completa y muy bien relatada, te daban un final por cada equipo, además de que si lo completabas con tercias editadas de manera especial, podías obtener información que muy pocos conocían, lo que te obligaba a seguir jugando e inventar combinaciones para ver si descubrías algo nuevo.

Todo gira alrededor de dos familias, los **Yagami** y los **Kusanagi**, que por años han combatido por demostrar cuál es la más poderosa, pero lo que no saben es que ahora deberán unirse para enfrentar a un enemigo común, **Orochi**, un ser maligno que quiere apoderarse del mundo. Toda la trama se origina en 1995, por lo que para conocerla por completo, necesitas terminar los tres títulos.





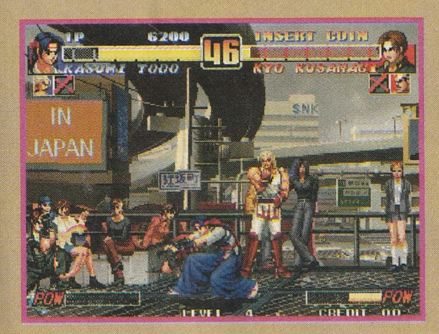
Compañía: **SNK Playmore**
Desarrollador: **SNK Playmore**
Categoría: **Peleas**

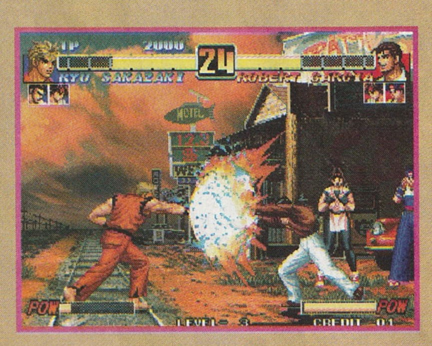


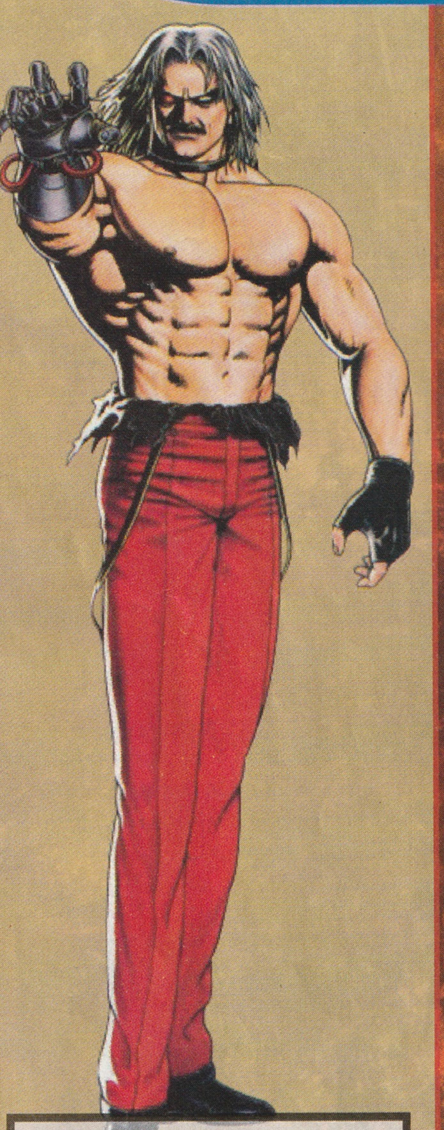



Una larga espera

Bien, todo lo anterior se los contamos porque SNK ha preparado una recopilación para Wii donde podremos ver toda la saga de **Orochi** más dos capítulos extras, el **KOF´94** y **KOF´98**, lo que lo convierte en la mejor opción para los seguidores de esta franquicia en cualquier consola, además, las entregas de 1999 a 2002 fueron bastante criticadas por el abuso de elementos durante el combate, lo que nos deja con la fórmula clásica y ganadora para disfrutar como lo hacíamos hace algunos años en las Arcadias.





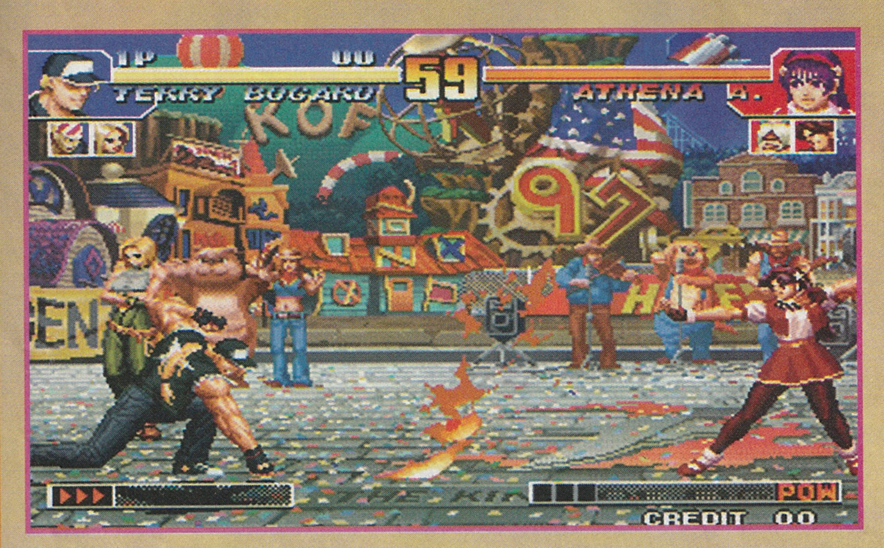


Como en los viejos tiempos

Una de las preguntas más frecuentes entre los seguidores del género, era si para jugar se emplearían movimientos mediante el Wiimote o si se podrían utilizar los controles de Nintendo GameCube, pues bien, para regocijo de todos ustedes, podemos decirles que mantiene su jugabilidad clásica, es decir, podrás colocar tu control de Cubo y participar en los combates como siempre, lo que permitirá que todas las jugadas que perfeccionaste en las Arcadias las puedas aplicar aquí sin ningún problema.

Lo anterior es un punto muy importante, ya que en adaptaciones anteriores a consolas caseras de 32 bits, se perdía un poco el ritmo al que se estaba acostumbrado por los terribles tiempos de carga (imagina esperar un minuto para un round que durará tan sólo 10 segundos), además de que el control de esas plataformas era lamentable para el género, el marcar un poder especial podía dejarte con ampollas a las tres partidas y no es una broma, por lo que por primera vez **KOF** tendrá la adaptación que merece.

La calidad visual será idéntica a los originales, sin perder ni un solo detalle en la solidez de los sprites o en la definición de los escenarios;s en cuanto a la música, realmente los temas son para ponerse de pie, extraordinarios, desde los temas clásicos como el de **Terry Bogard** hasta los exclusivos como el de **Kyo Kusanagi**, que es todo un deleite para el oído.



Un vistazo al pasado

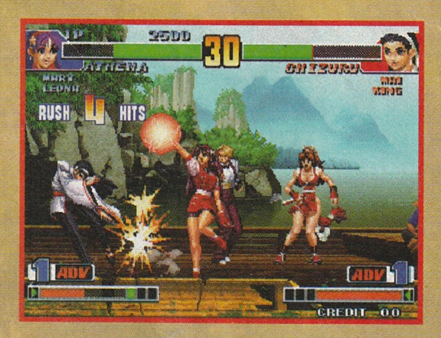
* En los primeros dos juegos de la serie, el jefe final era **Rugal Bernstein**, quien como detalle curioso, antes de enfrentar al Hero Team, te hacía ver que ya había derrotado a **Saisyu Kusanagi**, el padre de **Kyo**.

* Uno de los personajes principales de la historia, **Iori Yagami**, participó por primera vez en el torneo en 1995, cuando hizo equipo con **Billy Kane** y **Eiji Kisaragi**, pero en ediciones posteriores cambió a sus compañeros e incluso aparecía peleando en solitario.

* Para consola casera, es la primera vez que KOF aparece en consolas de Nintendo, pero en portátiles ya había tenido varias entregas para Game Boy y Game Boy Advance.

Ser mejor cada día

Las primeras dos versiones tienen movimientos muy básicos, por lo que realizar combos no es problema, caso contrario de lo que ocurre en las últimas tres, donde el *gameplay* permite combos desvastadores, muchas veces incluyendo el movimiento especial. Lógicamente marcarlos requiere de un ritmo especial, así que para que no sufras en los encuentros, te recomendamos entrar a la opción de **Practice**, donde podrás revisar todas y cada una de las técnicas de tus personajes.





Lo mejor de este juego es compartirlo con alguien más, el nivel de diversión es de los más altos que hayamos visto en un juego de pelea, sobre todo en **KOF´97** y **KOF´98**, donde puedes pasar horas retando sin notar que ya tienes horas jugando. Puedes elegir disputar encuentros con uno o tres peleadores a la vez que modificas algunas opciones jugables, lo que sí es una lástima es el hecho de que no se ha incluido una modalidad Wi-Fi, pero bueno, ojala que en futuras recopilaciones se logre esto último.

Con ustedes... Su Majestad

No importa por dónde se le vea, **The King of Fighters Collection: The Orochi Saga** es un título que no debes dejar pasar, es el género en su estado más puro, donde cada round que disputes será un agasajo, sin mencionar la grandiosa historia que adereza cada entrega. Esperamos que SNK pronto nos brinde otra recopilación de esta serie, pero ahora con los capítulos finales y agregando una modalidad *online*; pero por lo pronto, no vas a encontrar nada mejor en cuanto a peleas que este disco.







Los errores y aciertos del Rey

* **The King of Fighters ´98** es considerado por todos los medios especializados como el mejor juego de toda la serie debido a sus dos sistemas de batalla y la gran cantidad de personajes a elegir.

* A partir de **The King of Fighters ´99** se implementó un cuarto elemento en los equipos, conocido como Striker, el cual aunque comenzó como una buena idea, en ediciones posteriores fue la causa de muchas jugadas "trabadoras" así como de algunos bugs.

* Después de un paso lamentable por el mundo del 3D, la saga regresará este año con su doceavo capítulo, pero ahora como lo hizo en sus orígenes, con acción en 2D y con una historia que se comenta dará pelea a la saga de **Orochi**.

Los expertos comentan...



Master

Después de **Street Fighter** esta es la serie de juegos de pelea que más me gusta; pasaba horas los fines de semana con mis amigos jugando cada capítulo, pero por algunos problemas que nadie entendió jamás, no había podido llegar a consolas caseras de Nintendo, por lo que la salida de esta colección es un verdadero acontecimiento. Todas las versiones son extraordinarias, pero te recomiendo las de los años 1997 y 1998, que a mi juicio son lo mejor que se ha visto, sobre todo por la variedad de finales que puedes obtener de pendiendo el equipo que selecciones. No lo dejes pasar, oportunidades como esta no pasan seguido.



Crow

Es agradable ver que las compañías ya están adaptando sus mejores juegos de peleas para Wii, ya sea a través de la Consola Virtual o directamente con el formato principal. Ahora, SNK nos presenta **The King of Fighters The Orochi Saga**, que reúne a cinco de los mejores juegos de la franquicia, desde el 94 hasta el 98, convirtiéndose en un infaltable en tu colección, sobre todo para que tengas variedad al momento de retar a tus cuates y sentirte como si estuvieras en el corazón de las Arcadias. Si recuerdas, la versión 94 está disponible en Consola Virtual, así que si aún no lo tienes, ¡qué esperas!, te estás perdiendo de un excelente título.



Panteón

Como siempre con cada nuevo compendio, los recuerdos vienen a mi mente y me dan ganas de volver a jugar esas maravillas del ayer. Siempre me ha gustado mucho la serie **The King of Fighters**, pero lo malo es que su *gameplay* se presta mucho a que traben y cacen a más no poder (cualquiera puede ganar, pero pocos pueden hacerlo con dignidad); ahora tenemos la oportunidad de revivir los primeros títulos de la serie con este juego que estoy seguro que los aficionados de las farmacias no podrán dejar pasar. Aquí encontrarás los **KOF** del 94 al 98, lo cual me hace pensar que pronto veremos los demás juegos de la franquicia... esperemos.



Kirby Super Star Ultra
Nintendo DS

Películas de bonus

A través del curso del juego podrás activar pequeños segmentos de video para el modo de teatro, en donde apreciarás fragmentos del pasado. Abajo encontrarás el nombre de cada filme, así como la forma para activarlos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Dyna Blade	Participa en el escenario Dyna Blade.
Gourmet Race	Juega a través del escenario Gourmet Race.
Grand Opening	Simplemente observa el video de apertura del juego.
Great Cave Offensive	Finaliza el escenario Great Cave Offensive.
Great Escape-Hero Up High	Termina el escenario Great Cave Offensive.
Halberd Scenes 1-3	Acaba la escena Revenge of Meta Knight.
Live Healthy	Derrota a Dyna Blade.
Revenge of Meta Knight	Juega la misión de Revenge of Meta Knight.
Spring Breeze	Participa a través de Spring Breeze.
Tomorrow's Wind	Vence al King DeDeDe en Spring Breeze.
Flying Fortress Kabula	Completa la escena Revenge of the King.
Friends and Sun	Finaliza la escena Revenge of Meta Knight.
Halberd Scenes 4-6	Juega a través de Revenge of Meta Knight.
Halberd Scenes 7-9	Participa a través del escenario Revenge of Meta Knight.
Kirby's Triumphant Return	Finaliza el escenario Milky Way Wishes.
Marx's Mad Plan	Cruza el escenario Milky Way Wishes.
Milky Way Wishes	Completa el escenario Milky Way Wishes.
Revenge of the King	Participa en el escenario Revenge of the King.
Staff Credits	Completa la escena Milky Way Wishes.
To the Battlefield	Juega a través del escenario Milky Way Wishes.

Sprung
Nintendo DS

Activa las ilustraciones ocultas

ARTE	¿CÓMO ACTIVAR?
Arte #11	Completa la historia de Becky - Guess Who?
Arte #12	Finaliza la historia de Becky - Bad News for Erica.
Arte #13	Acaba la historia de Brett - Cupid Behind The Scenes.
Arte #15	Concluye la historia de Becky - Blind Date - [Call for help!] inmediatamente.
Arte #16	Termina la historia de Becky - Serving the Freezing Dish.
Arte #18	Completa la historia de Becky - The Great Mingler.
Arte #19	Finaliza la historia de Brett - Big Babe Hunting.
Arte #2	Acaba la historia de Becky - Motivational Speakers.
Arte #20	Concluye la historia de Brett - The Locker Room.
Arte #21	Termina la historia de Brett - The Sting.
Arte #22	Completa la historia de Becky - The Sketchy Ex-Boyfriend.
Arte #24	Finaliza la historia de Becky - An Eye for an Eye.
Arte #25	Acaba la historia de Becky - Ex-Boyfriend Roadblock.
Arte #26	Concluye la historia de Becky - Clashing Cliques.
Arte #27	Termina la historia de Brett - 3's A Crowd... Thrice.
Arte #29	Completa la historia de Brett - Indecent Proposal
Arte #3	Finaliza la historia de Becky - Ready, Set, Date!
Arte #30	Acaba la historia de Brett - Playing Doubles.
Arte #31	Concluye la historia de Brett - Forlorn Friend.
Arte #32	Termina la historia de Brett - The Hot Tub Rub.
Arte #33	Completa la historia de Becky - Double Date Dysfunction.
Arte #34	Finaliza la historia de Brett - SPRUNG! - Choose Erica.
Arte #36	Acaba la historia de Brett - SPRUNG! - Choose Becky.
Arte #37	Concluye la historia de Brett - SPRUNG! - Choose Kiki.
Arte #38	Termina la historia de Brett - Hormone Havoc.
Arte #39	Completa la historia de Becky - Snow Bird's Top Models.
Arte #4	Finaliza la historia de Becky - Final Level Part V: Moments of Truth – Elige permanecer como amigo con Brett.
Arte #40	Acaba la historia de Brett – Nightskiing.
Arte #42	Concluye la historia de Brett - Reunite the Lovers.
Arte #43	Termina la historia de Brett - Scavenger Hunt.
Arte #44	Completa la historia de Brett - The Crush.
Arte #46	Finaliza la historia de Brett - Ski Brat.
Arte #47	Acaba la historia de Brett - The Ex File.
Arte #48	Concluye la historia de Brett - Lift Off.
Arte #49	Finaliza la historia de Becky - Shot by a Hippy.
Arte #50	Acaba la historia de Becky - Conquering Conor.
Arte #51	Concluye la historia de Becky - Best Friend Connection.
Arte #52	Colecciona el 100% de los ítems.
Arte #6	Termina la historia de Becky - Final Level Part V: Moments of Truth – Elige una relación con Brett.
Arte #7	Completa la historia de Becky - The Arrival.
Arte #8	Finaliza la historia de Becky - The Last Model Scout – Escoge un camino de modelo.
Arte #9	Acaba la historia de Becky' - Southern Comfort.



SNK Arcade Classics Vol.1

Wii

Metal Slug

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
KoF '94 Goro Daimon (movimientos)	Termina Metal Slug en Easy.
KoF '94 Lucky (movimientos)	Acaba Metal Slug en Easy.
Metal Slug Arte #20	Finaliza Metal Slug en Insane.
Metal Slug Arte #21	Completa Metal Slug en Insane.
Metal Slug Arte #22	Concluye Metal Slug en Insane.
Metal Slug Arte #23	Anota 1'000,000 de puntos en Metal Slug.
Metal Slug Arte #24	Consigue 1'000,000 de puntos en Metal Slug.
Metal Slug Arte #25	Alcanza 1'000,000 de puntos en Metal Slug.
Metal Slug Arte #26	Logra la puntuación más alta en Metal Slug.
Metal Slug Hidden POWs Video #1	Termina la Stage 1 de Metal Slug usando cualquier arma excepto pistolas.
Metal Slug Hidden POWs Video #2	Finaliza la Stage 1 de Metal Slug con cualquier arma excepto pistolas.
Metal Slug Hidden POWs Video #3	Acaba la Stage 1 de Metal Slug utilizando cualquier arma excepto pistolas.
Metal Slug Hidden POWs Video #4	Termina Metal Slug en Hard.
Metal Slug Hidden POWs Video #5	Finaliza Metal Slug en Hard.
Metal Slug Hidden POWs Video #6	Completa Metal Slug en Hard.
Metal Slug Hidden POWs Video #7	En alguna de las escenas, usa tu cuchillo 50 veces en menos de cinco minutos.
Metal Slug Hidden POWs Video #8	En cualquier misión, emplea tu cuchillo 50 veces en menos de 5 minutos.
Metal Slug Hidden POWs Video #9	En alguna de las escenas, usa tu cuchillo 50 veces en menos de cinco minutos.
Música de Metal Slug	Termina Metal Slug en Normal.

Fatal Fury

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Fatal Fury Arte #2	Termina el juego en la dificultad Insane.
Fatal Fury Arte #3	Consigue el récord más alto.
Fatal Fury Arte #4	Acaba el juego en la dificultad Insane.
Fatal Fury Arte #5	En la dificultad Normal o Hard, termina el juego sin continuar.
Música de Fatal Fury	Finaliza el juego en la dificultad Normal.
KOF '94 Chang Koehan (movimientos)	Gana un minijuego de Arm Wrestling.
KOF '94 Choi Bounge (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 Heidern (movimientos)	Concluye el juego en la dificultad Easy.
Metal Slug Arte #10	Derrota a tres oponentes sin perder un round.
Samurai Shodown Kyoshiro (movimientos)	Vence en el minijuego de Arm Wrestling.

Last Resort

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Lee Pei Long (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 Sie Kensou (movimientos)	Acaba el juego en la dificultad Easy.
KOTM Rocky (movimientos)	Elimina al tanque minijefe en la Stage 1.
Last Resort Arte #2	Finaliza el juego en la dificultad Insane.
Música de Last Resort	Concluye el juego en dificultad Normal.
Metal Slug Arte #14	En la dificultad Easy, en la Stage 5, consigue 37,000 puntos usando una sola vida.
Metal Slug Arte #15	En la dificultad Easy, en la Stage 5, consigue 37,000 puntos usando una sola vida.
Metal Slug Arte #16	Actualiza completamente tus armas.
Metal Slug Arte #18	Realiza todas las mejoras a tus armas.
Metal Slug Arte #7	En la dificultad Easy, en la Stage 5, anota 37,000 puntos usando una sola vida.
Samurai Shodown Arte #5	Obtén 300 kills sin ser eliminado.
Samurai Shodown Charlotte (movimientos)	Destruye el tanque minijefe en la Stage 1.
Sengoku Arte #4	Termina el juego en la dificultad Hard.

Final Fantasy Tactics A2

NDS

Habilidades del clan

Durante el prólogo podrás responder tres preguntas en el siguiente orden para activar -desde el inicio- diferentes habilidades para los clanes.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
AP Up 1	Responde B, C, C.
Clan Up 1	Contesta B, B, C.
Evade Up 1	Elige B, A, A.
EXP Up 1	Responde B, C, B.
Gil Up 1	Contesta B, A, C.
Lucky 1	Elige B, A, B.
Power Up 1	Responde B, B, B.
Smash Up 1	Contesta B, B, A.
Speed Up 1	Elige B, C, A.

Habilita nuevas clases

Completa las siguientes tareas para activar las nuevas clases de Final Fantasy Tactics A2.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Arcanist	Completa la misión The Nu Mou Nobles.
Assassin class	Acaba la misión Veis Assassin.
Beastmaster	Finaliza la misión Knowing the Beast.
Cannoneer	Culmina la misión The Bangaa Brotherhood.
Chocobo Knight	Termina la misión The Popocho's Chocobos.
Dragoon	Concluye la misión Kyrra, Dragoon.
Fighter	Completa la misión To be a Fighter.
Flintlock	Acaba la misión Of Kupos and Cannons.
Fusiler	Finaliza la misión The Goug Consortium.
Geomancer	Culmina la misión Geomancer's Way.
Green Mage	Termina la misión Green Dominion.
Heritor	Concluye la misión Gifted.
Heritor	Habla con Lezaford y ve hacia Zeldei Woods antes de pelear con Illua.
Lanista	Completa la misión A Lanista's Pride.
Master Monk	Acaba la misión Banbanga!
Parivir	Finaliza la misión The Eastwatch.
Raptor	Culmina la misión Instrument of Inspiration.
Ravager	Realiza la misión Ravager.
Scholar	Termina la misión The Treasured Tomes.
Seer	Concluye la misión The Cat's Meow Quest.
Spellblade	Completa la misión To Be a Spellblade.
Trickster	Acaba la misión The Sleight of Hand.
Viking	Finaliza la misi'on The Lord Grayrl!

Activa los Espears de FFXII

Al realizar ciertas misiones en el juego, podrás activar ítems que te permiten invocar a los Espears de FFXII.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Adrammelech	Completa la copa "The Moorabella".
Belias	Finaliza la copa "The Camoa".
Chaos	Acaba la copa "The Loar".
Cúchulainn	Culmina la copa "The Odalia".
Exodus	Termina la copa "The Jylland".
Famfrit	Concluye la copa "The Goug".
Hashmal	Completa la copa "The Fluorgis".
Mateus	Finaliza la copa "The Graszton".
Shemhazai	Acaba el evento "Of a Feather".
Ultima	Culmina el evento "Hunted"
Zalera	Termina el evento "The Last Step".
Zeromus	Concluye el evento "The Five Kings".
Zodiark	Completa el evento "A Lasting Peace".

de BLOB

Wii

Misiones secretas

Realiza las siguientes tareas si quieres activar las misiones secretas.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Billboard-o-rama	Termina la misión Hanging Gardens.
Blob Smash	Obtén una medalla de oro en Chroma City Fun Park.
Crane Fighting	Consigue una medalla de oro en The Chroma Dam.
Deep Down	Logra una medalla de oro en Ministry of Ink.
Factory Run	Termina el Chroma City Fun Park.
Forgotten Forest	Adquiere una medalla de oro en The Docklands.
Hill Climb	Completa la misión Ministry of Ink.
INKT Acedemy	Vence en The Chroma Dam.
Inky Canyon	Consigue una medalla de oro en Hanging Gardens.
Jetbike Blitz	Finaliza la Guggentraz Island.
Leaps of Faith	Obtén una medalla de oro en Uptown.
Lost Freeway	Consigue una medalla de oro en Downtown.
Miles O Silos	Acaba The Docklands.
Seaside Roller	Termina la misión Last Resort.
Ship to Ship	Finaliza la misión Uptown.
Sinking Feeling	Completa la misión Lake Raydia.
Sizzle Race	Concluye la misión Downtown.
Top of the World	Obtén una medalla de oro en Last Resort.
Tower of Power	Consigue una medalla de oro en Lake Raydia.
Trainspotting	Adquiere una medalla de oro en Guggentraz Island.

Sumérgete en una gran aventura

Acuántida®



Son 21 ¡Colecciónalos!

Un fantástico mundo con seres extraordinarios. Encuentra 1 personaje o 1 vehículo diferente cada semana en tu revista







Asphault: Urban GT

NDS

Autos ocultos

Realiza las siguientes acciones para obtener nuevos carros, motos y partes que mejoren el rendimiento de los mismos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
2005 Corvette C6	Gana la carrera Urban Performance Cars.
Audi TT	Consigue la victoria en Urban Sports Cars.
Evo Kit 1	Vence en la carrera V10 Rage.
Ford Cobra Concept	Obtén el primer sitio en la carrera Performance Racing Cars.
Gamelati 1000 SS Motorcycle	Gana todos los retos del camino en el modo Arcade.
Hummer H2	Conquista la carrera Saleen Qualification.
Lamborghini Gallardo	Consigue la victoria en la carrera Sport Racing Cars.
Lamborghini Murcielago	Vence en la carrera Ultra Race Cars.
Morgan Aero 8	Obtén el primer lugar en la carrera Mythical Elanor.
Nissan 350Z	Gana la carrera Colossus.
Nissan Skyline GT-R R34	Consigue la victoria en la carrera GT Championship.
Performance Tuning Kit Evo 1	Vence en la carrera Under 500 HP.
Performance Tuning Kit Evo 2	Obtén el primer lugar en la carrera Gentlemen Drivers.
Sport Tuning Kit Evo 1	Conquista la carrera V6 Engine.
Sport Tuning Kit Evo 2	Gana la carrera Chevrolet Fighting.

Asphault: Urban GT 2

NDS

Secretos de Arcadia

Los siguientes secretos únicamente estarán disponibles para la opción de Arcadia.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bandit Chase mode	Consigue un total de $40,000.
Cadillac XLR 2004	Obtén un total de $150,000.
Chevrolet 1967 Corvette Stingray	Gana un total de $80,000.
Chevrolet Camaro 1969	Junta un total de $40,000.
Concept WK-10 (Bonus Vehicle)	100 carreras en Cop Chase.
Dodge Charger 1969	Reúne un total de $135,000
Dodge Viper GTS-R	Logra un total de $275,000.
Dodge Viper SRT-10	Consigue un total de $250,000.
Ducati 999R	Obtén un total de $190,000.
Ducati Monster S4R	Gana un total de $100,000.
Elimination mode	Junta un total de $80,000.
Grand Prix Racer (Bonus Vehicle)	Gana todos los trofeos en Evolution Mode.
Hummer H3	Reúne un total de $175,000.
Husqvarna SM610	Logra un total de $15,700.
Infiniti FX45	Consigue un total de $210,000.
Infiniti G35 Coupe	Obtén un total de $50,000.
Kawasaki VN2000	Gana un total de $30,000.
Kawasaki ZX-10 R	Acumula un total de $315,000.
Lamborghini Countach 1985	Junta un total de $450,000.
Lamborghini Gallardo	Logra un total de $375,000.
Lamborghini LM002	Consigue un total de $70,000.
Lamborghini Miura 1973	Obtén un total de $220,000.
Lamborghini Murcielago	Gana un total de $400,000.
Lamborghini Murcielago R-GT	Junta un total de $350,000.
Lamborghini Murcielago Roadster	Reúne un total de $420,000.
Low Ridin' Road Hog (Bonus Vehicle)	Detén a 15 corredores en Cop Chase.
Mercedes-Benz CL65	Logra un total de $300,000.
Mercedes-Benz CLS Coupé	Consigue un total de $110,000.
Mercedes-Benz SL65	Obtén un total de $260,000.
Mercedes-Benz SLR McLaren	Gana un total de $290,000.
Nissan 350Z	Junta un total de $90,000.
Nissan Skyline GTR	Reúne un total de $160,000.
Nitrous Sand Bug (Bonus Vehicle)	Detén a 15 policías en Bandit Chase.
Prototype 93-WT DD (Bonus Vehicle)	Junta un total de $650,000.
Saleen Mustang Coupe	Logra un total de $200,000.
Saleen S7 Twin Turbo	Gana un total de $330,000.
Subaru Impreza WRX STi	Obtén un total de $120,000.
T-Fin 609 Speedster (Bonus Vehicle)	Consigue un total de $1000,000.
The Collector (Bonus Vehicle)	Termina en primer lugar en Elimination.
Triumph Speed Triple	Junta un total de $60,000.
TVR Sagaris	Gana un total de $235,000.

Burnout Legends
NDS

Vehículos compactos
Los siguientes trucos te permitirán activar los vehículos compactos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Assassin Compact	Recompensa luego de 15 Takedowns.
Compact Cop	Lo consigues con el oro en Silver Lake o Airport Pursuit.
Custom Compact	Adquiérelo al lograr el oro en Harbour Town Race.
Domintor Compact	Obtenlo al juntar 10,000 Burnout Points.
DX Compact	Consíguelo al ganar el oro en Airport Eliminator.
Legend Compact	Gánatelo al conquistar el oro en Palm Bay Legend Face-Off.
Legend Gangster	Recompensa por ganar el oro en Interstate Legend Face-Off.
Legend Special	Adquiérelo por 13 medallas de oro.
Modified Compact	Consíguelo al ganar el oro en Interstate Race.
Prototype Compact	Gánalo al inicio de Compact Series.
Tuned Compact	Obtenlo al inicio de Compact Series.

Vehículos coupe
Los siguientes trucos te permitirán activar los vehículos coupe.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Assassin Coupe	Consíguelo a los 60 Takedowns.
Coupe Cop	Adquiérelo al ganar el oro en Vineyard o Palm Bay. Pursuit.
Custom Coupe	Obtenlo al ganar el oro en Riviera Race.
Dominator Coupe	Gánalo al conseguir 40,000 Burnout Points.
DX Coupe	Consíguelo al ganar el oro en Big Surf Shores Eliminator.
Legend Pickup	Consíguelo al ganar el oro en Vineyard Legend Face-Off.
Legend Special	Obtenlo por 41 medallas de oro.
Legend SUV	Adquiérelo al ganar el oro en Airport Legend Face-Off.
Modified Coupe	Gánalo al conseguir el oro en Silver Lake Race.
Prototype Coupe	Consíguelo al activar la Coupe Series.
Tuned Coupe	Obtenlo al habilitar la Coupe Series.

Vehículos Muscle
Los siguientes trucos te permitirán activar todos los vehículos Muscle.

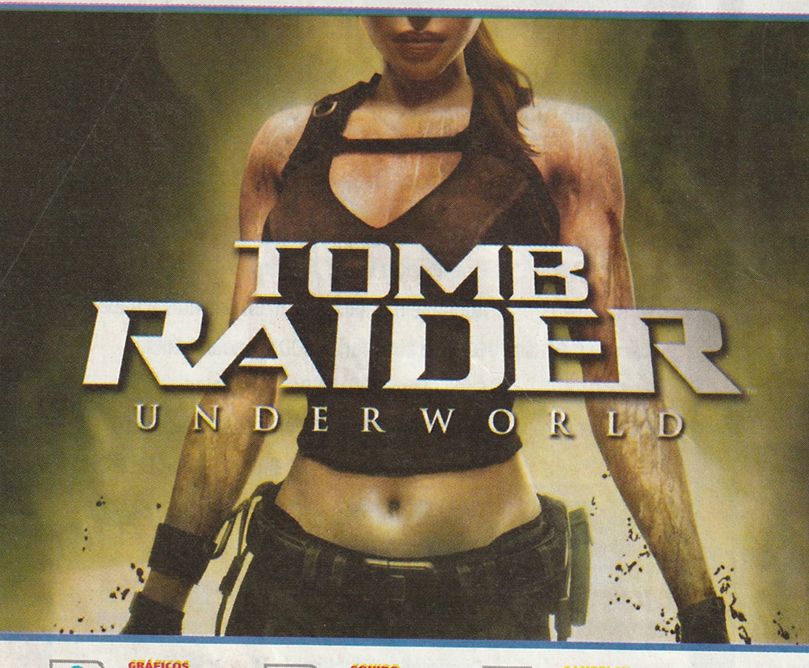
SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Assassin Muscle	Consíguelo a los 30 Takedowns.
Custom Muscle	Adquiérelo al ganar el oro en Downtown Race.
Dominator Muscle	Obtenlo al juntar 25,000 Burnout Points.
DX Muscle	Gana el oro en Palm Bay Eliminator.
Legend Classic	Consigue el oro en Riviera Legend Face-Off.
Legend J-Muscle	Logra el oro en Big Surf Shores Legend Face-Off.
Legend Special	Consíguelo por 27 medallas de oro.
Modified Muscle	Conquista el oro en Big Surf Shores Race.
Muscle Cop	Logra el oro en Downtown o Dockside Pursuit.
Prototype Muscle	Adquiérelo al activar la Muscle Series.
Tuned Muscle	Consíguelo al habilitar la Muscle Series.

Vehículos especiales
Los siguientes trucos te permitirán activar todos los vehículos especiales.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Classic Hot Rod	Consigue todos los trofeos Takedown .
Euro Racer	Reúne todas las Postcards.
Gangster Boss	Logra el oro en todos los eventos Legend Face Off.
Ultimate Coupe	Aquiere todos los Signature Takedowns.
US Racer	Consíguelo al ganar el oro en Super GP.
World Racer	Gana el oro en Special GP.

Vehículos pesados
Los siguientes trucos te permitirán activar todos los vehículos pesados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
4WD Heavy Duty	Consíguelo por 300,000 Crash Dollars.
4WD Racer	Adquiérelo por dos Crash Golds en Compact.
B-Team Van	Gánalo por dos Crash Golds en Muscle.
City Bus	Obtenlo por dos Crash Golds en Sports.
Delivery Truck	Consíguelo por 400,000 Crash Dollars.
Firetruck	Junta todas las Crash Golds.
Heavy Pick-Up	Adquiérelo por 100,000 Crash Dollars.
Longnose Cab	Gánalo por dos Crash Golds en Coupe.
SUV Deluxe	Obtenlo por 200,000 Crash Dollars.
Tractor Cab	Consíguelo por 500,000 Crash Dollars.
Trash Truck	Adquiérelo por dos Crash Golds en Super.



Hace un par de años, en **Tomb Raider Legends** resurgía nuestra heroína como una de las figuras más representativas de los videojuegos. Un año más tarde volvería a la acción con **Tomb Raider Anniversary**, ofreciendo un sistema de control que nos dejó satisfechos. Ahora, estamos listos para enfrentar el nuevo reto, uno que no sólo te hará recorrer la superficie de la Tierra, sino que incluso te adentrará en sus interiores para descubrir civilizaciones y peligros a los que jamás te habías enfrentado.















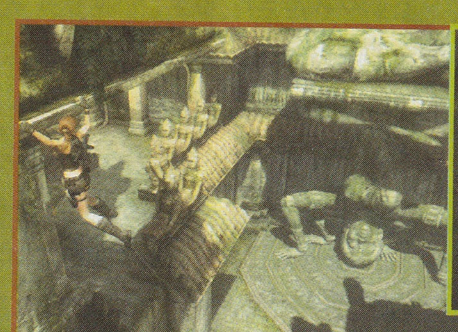
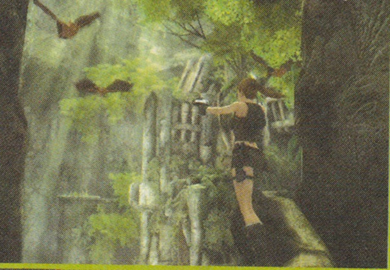
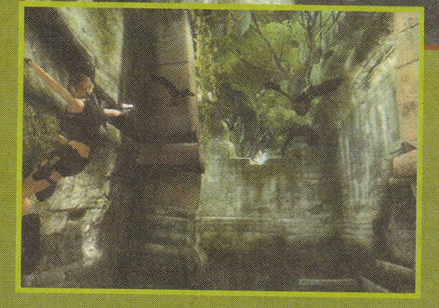





La octava entrega de Tomb Raider te llevará hasta el inframundo

Superando toda clase de retos

Luego de múltiples aciertos en la franquicia de **Lara Croft**, **Underworld** representa un avance en el estilo de juego basado en la exploración, proporcionando una aventura épica que ofrece un nuevo nivel de reto y opciones a cada instante. Utilizando cada arma en su arsenal –desde sus clásicas pistolas y *kit* de exploración para arqueólogos, hasta su propia fuerza física y los elementos que pudiera encontrar en el escenario para completar sus objetivos- , la escultural arqueóloga comandará una búsqueda que abarcará diversas partes del planeta para descubrir el secreto del mundo nórdico y un poder especial que muchos dudan de su existencia.

La bella y talentosa **Lara Croft** se ha caracterizado por sus intensas misiones exploratorias llenas de peligros y retos para el jugador, con escenarios exóticos en donde abundan las criaturas extrañas y salvajes que habitan este planeta. Underworld no será diferente, pues retorna la acción con nuevos retos para tu habilidad de jugador.



Compañía: **Eidos**
Desarrollador: **Crystal Dynamics**
Categoría: **Acción/Aventura**

1-4




Cada nivel es un escenario elaborado a base de múltiples desafíos en donde participarás de forma interactiva e intuitiva con los elementos circundantes; las nuevas opciones de *gameplay*, te darán más flexibilidad para controlar al personaje, así como un amplio control al momento de las batallas o momentos climáticos.

La leyenda de Thor

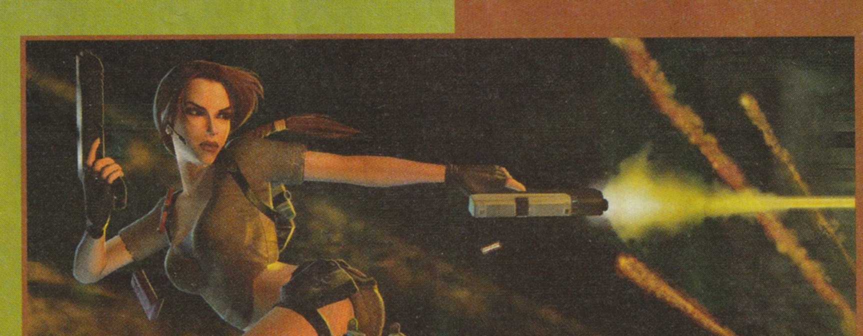
Tomb Raider Underworld es la octava entrega de las aventuras de **Lara Croft** y continúa de forma directa con los hechos vistos en **Legends**, por lo que conocerás y comprenderás a detalle los hechos que quedaron sin resolver, así como también te darás cuenta de qué nuevos elementos de peligro rodearán a nuestra heroína. En esta ocasión, Crystal Dynamics (desarrolladores del juego) incluyeron un sistema mucho más realista que ofrece un escenario más interactivo, es decir, ¿te acuerdas de esos detalles mágicos de los videojuegos donde el daño en los escenarios o los cuerpos de los enemigos que habías derrotado desaparecían sin dejar rastro o evidencia de su existencia? Pues han pasado a la historia, ahora cada sitio que guarde vestigios de tu acción permanecerá intacto en la memoria del juego, por lo que si decides volver, notarás que las ramas, balas y cuerpos estarán justo donde y como los dejaste.





La historia describe que a través de generaciones, las historias han narrado sobre la temeraria arma de **Thor**, el dios nórdico del Trueno. La leyenda sostiene que el martillo tiene el poder de derrumbar montañas, dejando el nuevo camino libre de un valle e incluso sería capaz de destruir a los dioses. Por más de mil años ha existido sólo como un mito, sin pruebas fehacientes que demuestren su existencia, pero el conocer la magnitud de su potencia, lo convierte en uno de los tesoros más codiciados del universo... sin embargo, la fantasía ha quedado atrás, pues se tienen bases sólidas para confirmar su existencia y con ello, el destino del mundo estaría en riesgo si el arma de **Thor** cae en malas manos.

Al interior de unas ruinas antiguas en el fondo del mar Mediterráneo, **Lara Croft** descubre pruebas del inframundo nórdico y el mítico martillo de Thor. Ella intentará descubrir los secretos que ocultan las leyendas, pero no será una tarea fácil, hay otras personas que buscan el artefacto para cubrir sus propios intereses. **Lara Croft** se aventurará en escenarios peligrosos, pero sin importar cuán complicadas se pongan las cosas, ella luchará hasta el fin, porque fallar significaría el fin de la civilización como la conocemos.



Una nueva experiencia de juego

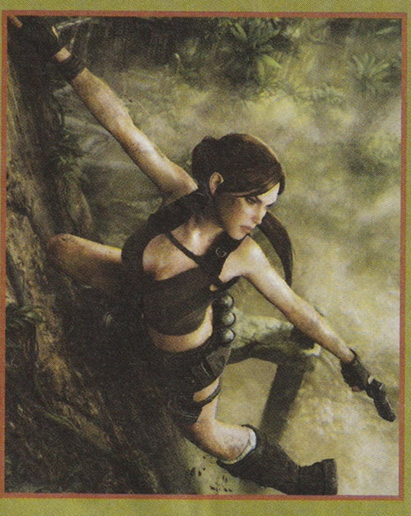
Luego de tantas misiones, Lara tiene que evolucionar y por supuesto, sus desarrolladores conocen que es momento de crear una nueva atmósfera de juego que nos permita disfrutar a mayor escala de la intensa acción de **Tomb Raider**. Aquí, no sólo serás testigo de cómo **Lara** escala complicadas montañas, descifra extraños acertijos que hasta a **Indiana Jones** dejarían con el ojo cuadrado o utiliza sus armas para dispararle a cuanta alimaña se aproxime a su paso; ahora, las escenas de combate serán mucho más llamativas, pues habrá ocasiones en que los enemigos ataquen en grupo y ella tendrá que emplear técnicas *melee* para deshacerse de ellos, con maniobras evasivas o enfrentándolos cara a cara, disparando a uno o más objetivos a la vez. En pocas palabras, se trata de un juego más intuitivo que te permite emplear objetos para resolver situaciones complejas; por otro lado, se agregó una opción para interactuar en los cinemas, similar a como lo hacías en **Resident Evil 4** oprimiendo unos botones al azar para evitar una colisión, pero aquí no presionarás secuencias, sino que el tiempo disminuirá en un tipo *bullet time* para darte control total de **Lara**, así tú y sólo tú, con tus habilidades, serás quien salve o hunda a la arqueóloga.

Descubre misterios antiguos del inframundo y prepara tus mejores artefactos para explorar diferentes territorios como la costa de Tailandia, las islas congeladas del Océano Ártico, la maravillosa jungla de México y muchos otros sitios más que te estarán esperando.



Detalles exclusivos para el Wii

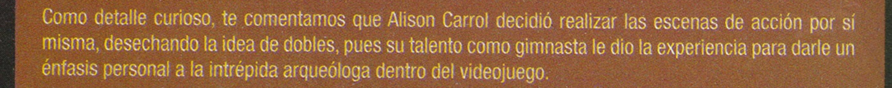
Para que no pienses que a Nintendo siempre lo dejan fuera de los detalles extras, Crystal Dynamics ha diseñado los niveles, así como los retos del entorno pensando claramente en las posibilidades y alcances del Wii, tomando ventaja del Wiimote y Nunchuk. También se tiene una herramienta múltiple exclusiva, para excavar en busca de tesoros ocultos utilizando un moderno y funcional kit que incluye una pistola de aire comprimido (poderoso instrumento para eliminar el polvo o suciedad de las cosas), Antorcha (una avanzada antorcha multiusos para soldar objetos metálicos y derretir el hielo), chipset (indaga o escudriña en diferentes objetos para descubrir sus secretos ocultos), pinzas (extrae elementos de dispositivos antiguos).

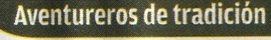


Otra de las exclusivas es el *Active Aim Combat System*, sistema de combate que ha sido mejorado y adaptado para que experimentes un control más fluido, así como mayor precisión al momento de apuntar con el Wiimote y Nunchuk, y ya que hablamos del Wiimote, éste te servirá para manejar la cámara con mejores resultados, es decir, si el Wiimote no apunta a la pantalla, la cámara seguirá a Lara automáticamente, pero si lo hace, entonces el juego entrará automáticamente en un modo conocido como "Free Look", para que puedas explorar y ver cada aspecto del escenario a detalle.

Nueva aventura, nueva Lara

Ya se ha vuelto costumbre que luego de una o dos ediciones, el rostro de **Lara Croft** cambie y se refresque, así han desfilado múltiples chicas que dejaron boquiabiertos a todos los fans cuando se pusieron los entallados trajes de la popular arqueóloga, ellas han sido Lara Weller, Lucy Clarkson, Nathalie Cook, Jill de Jong, Nell McAndrew, Rhona Mitra, Angelina Jolie (en las películas) y hasta hace poco Karima Adebibe para Tomb Rider Legends. Sin embargo, para esta reciente edición le toca el turno a Alison Carrol, una chica londinense de 23, talentosa gimnasta quien incluso se ha encargado personalmente de realizar las acrobacias que verás traducidas gráficamente en el videojuego. Su destreza y belleza le han valido el reconocimiento de Eidos para encarar a la leyenda y por supuesto, estamos seguros que hará un gran papel mientras tenga la estafeta en su poder.


Como detalle curioso, te comentamos que Alison Carrol decidió realizar las escenas de acción por sí misma, desechando la idea de dobles, pues su talento como gimnasta le dio la experiencia para darle un énfasis personal a la intrépida arqueóloga dentro del videojuego.



*RICO MC PATO



Rico Mc Pato era un aventurero de corazón, pero no porque le interesara descubrir en dónde **Thor** había escondido su martillo, sino que su motivación siempre iba hacia lo que brillara, sin importar si era histórico o no; con que valiera lo suficiente para que siguiera aventándose clavados en sus arcas de oro, se le ponían los ojos con signo de dólares. Para el NES y GB, Capcom lanzó una de sus aventuras, con una historia divertida que te mantenía entretenido por largo rato.

*INDIANA JONES



El arqueólogo **Henry Jones Jr.** es uno de los personajes más populares de la historia del cine, sus peculiares aventuras lo han llevado a recorrer desde los aburridos pasillos de una universidad, hasta templos con rituales secretos, cofres con contenido sagrado o cráneos pertenecientes a civilizaciones fuera de este mundo. No hay nada oficial de que se hayan basado en él para recrear a su contraparte femenina en **Tomb Raider**, pero seguramente si los juntaran, serían dinamita pura.

*FOX MCCLOUD

Este astuto personaje de Nintendo es un mercenario espacial que generalmente es contratado por la milicia de Corneria para quitarse de encima al molesto **Andros**, otro megalómano obsesionado con dominar el universo. A pesar de que sus odiseas se desarrollan sobre su nave, en una ocasión la dejó aparcada para recorrer los vastos terrenos y parajes en **Dinosaur Planet**, para ayudar a **Crystal** y crear nuevas aventuras mientras le hacían al aventurero, realizando múltiples pruebas en misiones a pie. Esta versión (GameCube) fue tan popular, que para la siguiente, no pensaron dos veces en regresar a sus naves.

Generalmente, los héroes o aventureros eran hombres, pero con **Lara**, Eidos creó a un ícono para las mujeres que disfrutan la acción.

Los expertos comentan...

Master

Es muy grato ver lo mucho que ha evolucionado esta serie, ahora su fama sí puede estar basada en su calidad jugable y no en la señorita **Lara Croft**. La historia aunque algo confusa, es buena, se desarrolla de manera que te mantiene atado al monitor. En cuanto al *gameplay*, es muy similar al de su aventura pasada en Wii, pero ahora han agregado algunas funciones extra al Wiimote para resolver acertijos, lo que representa un paso adelante. Lo recomiendo para todo tipo de videojugador, ya que tiene un reto interesante al mismo tiempo que es divertido, debes conocerlo.

Crow

La saga de **Tomb Raider** ha significado mucho dentro de los videojuegos, con esto no quiero decir que todos sean unas verdaderas obras de arte, sino que poco a poco han aportado nuevos elementos que reditúan al final, pues ahora vemos toda la experiencia de más de diez años vertida en **Underworld**, donde sus desarrolladores han implementado un mejor sistema de juego, intuitivo y dinámico que te mantendrá en acción constante, incluso durante los momentos de transición de video. Vemos un juego de acción más realista y menos tedioso con eso de los saltos milimétricos o escenas frustrantes.



Panteón

Un juego nuevo de **Lara Croft** es como una entrega más de **Mega Man**; no ha cambiado mucho salvo en los gráficos, ¿o no? Lo que sí debo que aceptar es que a pesar de seguir aprovechando el atractivo visual de la protagonista para vender sus juegos, esta versión tiene mucho que ofrecer, especialmente en cuestión a la interacción con los escenarios y su realismo tan bien cuidado de ellos. Puedes dejar huellas, ensuciarte, etc. Todo lo que pase quedará así permanentemente, lo cual lo hace más verdadero que en el resto de los juegos de esta protagonista tan famosa en el mundo de los videojuegos.

ÚLTIMA PÁGINA

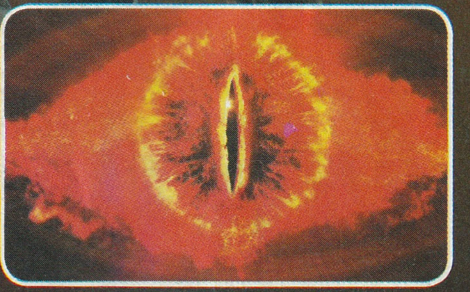
¿FEBRERO MES DE LA AMISTAD? PARA NADA, CHÉCATE ESTO

Se terminó la primera edición del año, pero aún faltan 11 por salir, así que mantente pendiente de nuestras próximas entregas, pues entre ellas encontrarás la mejor información de videojuegos para Nintendo que exista, además de contar con nuestras clásicas secciones que son el aderezo perfecto para que estés al día en este club. Recuerda que tenemos en línea los foros y la página oficial de Club Nintendo en donde comunmente ponemos información para complementar lo visto en la revista o anunciar detalles exclusivos. Por ahora te dejamos con un pequeño avance de lo que verás en febrero. ¡Hasta entonces!

The Lord of the Rings: Conquest (NDS)

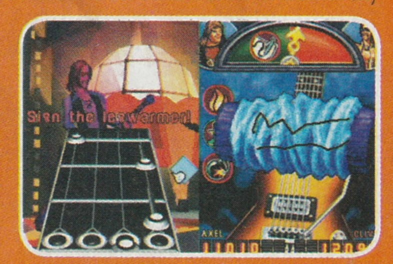


A pesar de que ya pasó un buen rato de la última producción cinematográfica, la historia de los libros de Tolkien sigue generando un sinfín de aventuras en la Tierra Media. Ahora le toca el turno a Pandemic Studios para desarrollar la más reciente entrega de El Señor de los Anillos, misma que será distribuida por Electronic Arts. La versión de DS se basa en acción y estrategia y podrás luchar tanto en el bando de los buenos como del lado de los villanos, tomando como escenario los mejores momentos de la trilogía original. Gráficamente luce increíble, además, la opción de cambiar personajes a voluntad es perfecta para incrementar el grado de combate y la intensidad en la batalla.



Guitar Hero On Tour Decades (NDS)

Si te gustó el primer **On Tour**, espera a que le pongas las manos encima a **Decades**, que ya cuenta con aproximadamente 50 canciones de diferentes grupos y épocas para darle gusto a todos. El estilo de juego se mantiene tal como en el original, pero se han cambiado diversos detalles como los escenarios y lugares a donde viajará tu banda para ganarse al público, así como también se incluye la opción de elegir el vestuario que caracterizará a tu rockero. Por supuesto, habrá atuendos de todas las épocas para que al lugar A donde vayas o el tipo de canciones que toques tengan congruencia con tu *outfit*. Recomendamos ampliamente este juego, pues es perfecto para *rockear* en donde quiera que estés.



Dead Rising: Chop Till You Drop (Wii)

Si pensabas que **Resident Evil** era la única franquicia de zombis que tiene Capcom en su librería, estás equivocado. **Dead Rising** es un título aclamado por los jugadores y la prensa que ahora llega al Wii para aprovechar el sistema de controles y la capacidad de funciones creativas que se pueden desprender al agitarlos. La historia se desenvuelve a través de los ojos de **Frank West**, un periodista que llega a un pueblo apartado de la ciudad en donde aparentemente nada ocurre, sin embargo, de pronto una serie de extrañas criaturas tipo zombi comienzan a aparecer por todo el lugar, orillando a que los sobrevivientes tomen todo lo que está a su alcance para defenderse.

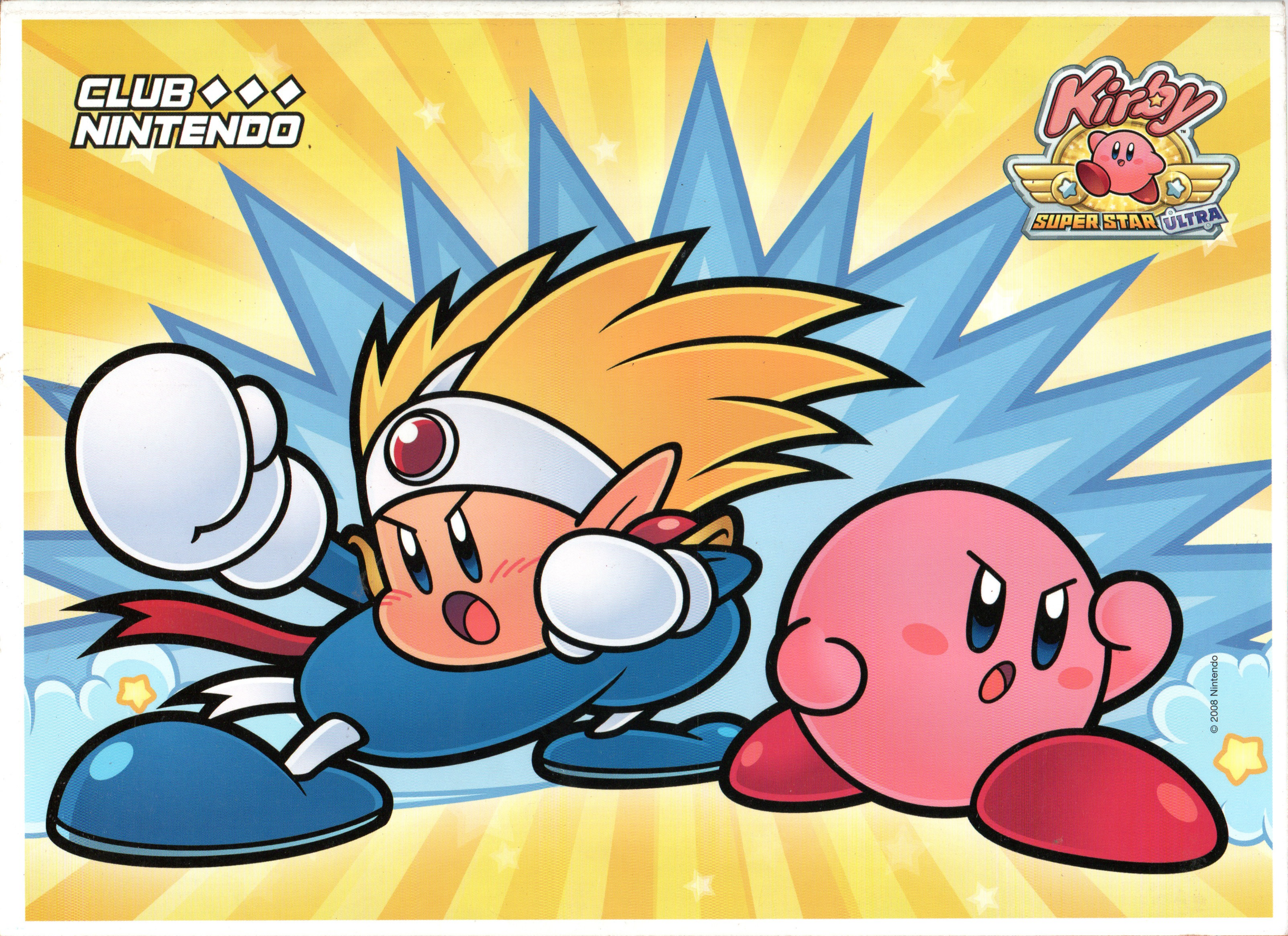


Tenchu Shadow Assassin (Wii)

También conocido como **Tenchu** 4, este título hará uso del Wiimote para pelear como un ninja legendario, emulando los movimientos especiales o ataques con espada. El argumento continúa la saga de **Rikimaru** y **Ayane**, ninjas de élite que deben utilizar sus habilidades letales para mantener la paz en el Japón feudal. Durante el juego, tendrás la oportunidad de controlar a ambos personajes, aprovechando el poder físico de Rikimaru o la acrobacia y talento de Ayane. Tu aventura te llevará a través de 10 diferentes misiones, así como a 50 eventos adicionales en ambientes perfectamente diseñados que recrean las locaciones de dicha época.




CLUB NINTENDO
Kirby
SUPER STAR ULTRA
© 2008 Nintendo


CLUB
NINTENDO
Kirby
SUPER STAR ULTRA
© 2008 Nintendo